
¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox
ANÁLISIS Y GUÍA DE JUEGO
HALF-LIFE 2
No lo busques en otra consola, sólo podrás disfrutarlo en Xbox
REPORTAJE
SUPERMAN RETURNS
¿Es un pájaro? ¿Un avión? No, un super juego
VÍDEOS XBOX 360 en el DVD
Frame City Killer
Call of Duty 2
Chromehounds
Gun
Kameo: Elements of Power
19 NUEVOS JUEGOS ANALIZADOS
MATRIX PATH OF NEO
PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS
NEED FOR SPEED MOST WANTED
CALL OF DUTY BIG RED ONE
Y TAMBIÉN: Shadow the Hedgehog, Harry Potter y el Cáliz de Fuego, GUN, True Crime 2, Ninja Gaiden Black...
NÚM. 47 · PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00047



DESCIFRA EL CÓDIGO DE JOANNA DARK Y GANA UNA XBOX 360™

Si quieres ganar una Xbox 360, un televisor Samsung de alta definición con sistema de sonido envolvente y una copia de edición limitada de Perfect Dark Zero™, visita el sitio Web y acepta el reto de Joanna Dark.

Pero no creas que es fácil.

WWW.PERFECTDARKZERO.COM/UNLOCK









SAMSUNG







www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 04 84

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Oriol Samper
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carmelo Sánchez, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Óscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Oficina en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Oficina en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
01/06





Hasta siempre

Nuestra profesión tiene entre otros atractivos el poder comunicar noticias que te llenan de alegría (como por ejemplo la reciente salida al mercado de Xbox 360), pero por el contrario a veces también te obliga a transmitir informaciones que preferirías no contar nunca, y éste es uno de esos casos: como tal vez alguno habréis intuido por el titulo de estas líneas, el que estás leyendo es el último número de la Revista Oficial Xbox.

Los motivos que han llevado a tomar está decisión son diversos, pero evidentemente los que más peso han tenido ha sido la llegada de la consola de nueva generación y la próxima salida al mercado de un nuevo medio dedicado a esa plataforma (confiamos que sin olvidarse de su antecesora). La vida es así, y como decía la canción, los unos vienen y los otros se van, y forzosamente para que ocurra lo primero tiene que darse lo segundo. Tampoco la coyuntura del mercado invita a que coexistan dos revistas sobre las consolas de Microsoft, y la lógica dispone que sea lo nuevo lo que se imponga sobre lo que ya no es tan novedoso.

Que nadie nos entienda mal: creemos firmemente que nuestra venerada consola Xbox tiene cuerda para rato, y tal y como fácilmente se puede comprobar ojeando cualquier listado de lanzamientos de 2006, aún quedan muchos y muy buenos juegos para que esta plataforma se mantenga en el mercado como una de las punteras del mundo de los videojuegos al menos durante uno o dos años más.

Pero en lo referente a la información, lo más actual siempre manda, y hoy por hoy -y no es una creencia, es una realidad- incluso los propios usuarios de Xbox tienen tal potencial interés en todo lo relacionado con Xbox 360 y sus juegos, que la atención informativa se derivará -ya lo ha hecho en gran parte- hacia esa plataforma.

En cualquier caso, estas cosas son así, habrá quien lo entienda y quien no, quien nos eche de menos y quien no tanto, pero lo cierto es que este hermoso e ilusionante viaje que hemos compartido llega a su final.

Y lo único que nos queda, y no porque sea lo obligado ni lo correcto, sino porque realmente lo sentimos así, es daos las gracias por habernos permitido acompañaros mes a mes, por vuestras sugerencias -y críticas-, por perdonar nuestros fallos y flaquezas, y por haber alabado reiteradamente nuestra virtudes, que sin ánimo de pecar de soberbia, creemos que las hubo.

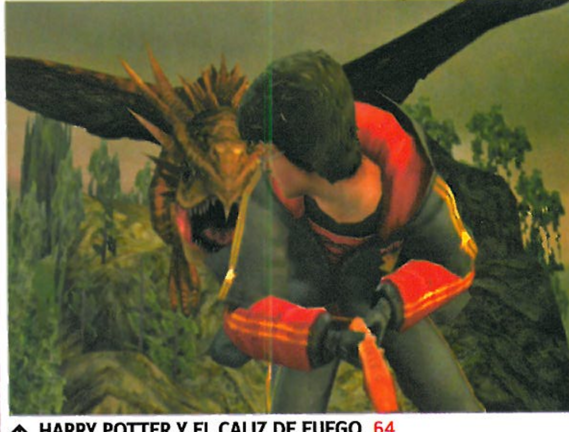
También es ineludible dar las gracias a todas las diversas personas (colaboradores, redactores, diseñadores...) que a lo largo de estos casi cuatro años han puesto todo su esfuerzo, ilusión y profesionalidad para que la revista saliese mes a mes al mercado. Y por supuesto, no podemos dejar de agradecer a las diferentes distribuidoras españolas y a las personas que desde ellas luchan día a día porque el mercado español de los videojuegos siga creciendo, todo el apoyo y colaboración que nos han prestado. Evidentemente, el agradecimiento final es para el personal de la división de Home & Entertainment de Microsoft España, por su inquebrantable confianza y su inestimable cooperación.

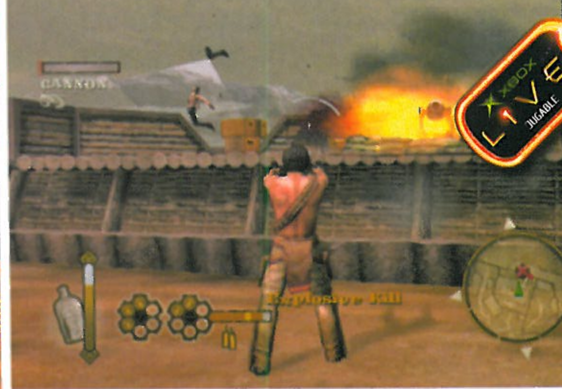
Toda la redacción de la ROX se despide con un hasta siempre, animándoos a que sigáis disfrutando -aunque sea sin nosotros- de vuestra consola y deseando la mejor de las suertes a sus sucesora, que a tenor de lo visto, promete darnos muchas alegrías.

José Emilio Barbero
Director



HALF-LIFE 2





Sumario47



CALL OF DUTY: BIG RED ONE



THE MATRIX: PATH OF NEO

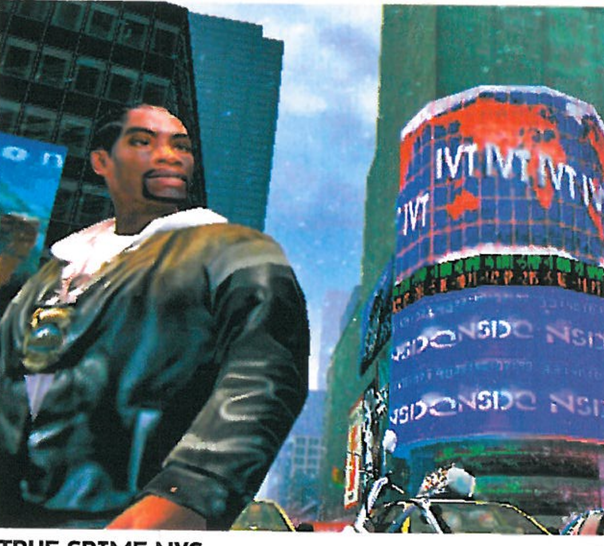


LA HISTORIA COMPLETA DE XBOX



SUPERMAN RETURNS

Las franquicias basadas en super héroes procedentes del comic están dando cada vez mejores resultados. **14**



TRUE CRIME NYC

El juego que nos permitirá vagar por dentro y por fuera de prácticamente cualquier edificio en el nombre de la ley. **40**



↑ NINJA GAIDEN BLACK 67



SPLINTER CELL 4

Sam Fisher vuelve a la acción, aunque esta cuarta entrega de sus andanzas llega cargadita de sorpresas... **04**

XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre Xbox Live así como análisis de juegos compatibles. **72**







NEED FOR SPEED MOST WANTED

Un trepidante combinado de tuning, persecuciones policiales y chicas explosivas. **54**



PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

La trilogía del Príncipe llega a su final, aunque no precisamente con broche de oro. **56**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY:LIVE

PLAY:MORE

DEMOS JUGABLES

VÍDEOS XBOX 360

VÍDEOS

Sam ya no tiene las gafas y ha sido encarcelado por 20 años.

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Tom Clancy's Splinter Cell 4

Fisher se aparta del buen camino y arrasa



Lo que estamos viendo en estas páginas son las primeras pantallas a nivel mundial de la última entrega de la serie *Splinter Cell*. Y el cuarto episodio pone a Sam Fisher a cargo de una clase de misión totalmente nueva. Las gafas verdes y los artilugios de alta tecnología característicos de Sam por los que se conoce a la serie han desaparecido. También ha desaparecido su hija y por lo que sabemos tiene mucho que ver con la forma final del juego más oscuro de *Splinter Cell* hasta la fecha. De la información promocional que Ubisoft ha publicado hasta la fecha, *Splinter Cell* va en una dirección totalmente nueva y va a ser digno de ver. Las cosas se ponen interesantes...

Tras la muerte de Sarah Fisher (no sabemos aún cómo muere o qué tiene que ver con la historia), Sam ha acabado en chirona para cumplir 20 años después de ser detenido y acusado de robo a mano armada y asesinato. Ha pasado de ser un misterioso combatiente fantasma a un criminal de poca monta al que han pillado con los pantalones bajados. Aún no se sabe si Fisher abandona la organización ultrasecreta Third Echelon o fue desacreditado y expulsado, pero es más seguro decir que su camino se ha separado del de la unidad secreta para bien. Como ya podemos ver, el juego está empezando a tomar una forma totalmente diferente.

Cuando le encierran en la trena, Fisher conoce a otro preso de nombre Jamie Washington, que está cumpliendo condena por varios problemas con la ley en el estado de Louisiana, y es un miembro conocido del ejército de John's Brown, una pequeña organización criminal basada en Nueva Orleans que no está considerada como una amenaza para el orden público. Sam y Jamie deciden que no quieren estar encerrados y unen sus fuerzas para escaparse. Como Jamie no hubiera podido hacerlo solo, la historia cuenta que le estará agradecido a Sam por el resto de su vida.

Lambert, el viejo mentor de Fisher (de los juegos anteriores) es totalmente consciente de la situación y sigue estando cerca de él. Pero también hay que decir que a Lambert le está costando entender lo que ha pasado con su protegido.

Y estos son los detalles que hemos podido extraer de Ubisoft en el momento de mandar a imprimir el artículo, que dan lugar a un giro interesante y radicalmente diferente en la serie.



SC4 conservará su marca característica de juego basado en el sigilo.


Nuestra primera misión será escaparnos de la cárcel.





Todo ha cambiado para Sam Fisher. Pero habrá que esperar a la salida del juego para conocer los detalles.

Información adicional

MARCADO DE POR VIDA

Una pista sobre la nueva dirección de la vida de Fisher se puede encontrar pintada en su espalda en forma de un misterioso nuevo tatuaje. Según nos ha contado Ubisoft, "no es nada seguro, pero muestra cómo ha cambiado la personalidad de Sam en el pasado más reciente". "Hay rumores de que se lo hizo en prisión y otros de que ya lo tenía antes de que lo detuvieran. Nadie sabe realmente lo que significa." Apostamos a que lo saben pero no quieren contarlo. Más información en www.bewaresamfisher.com.

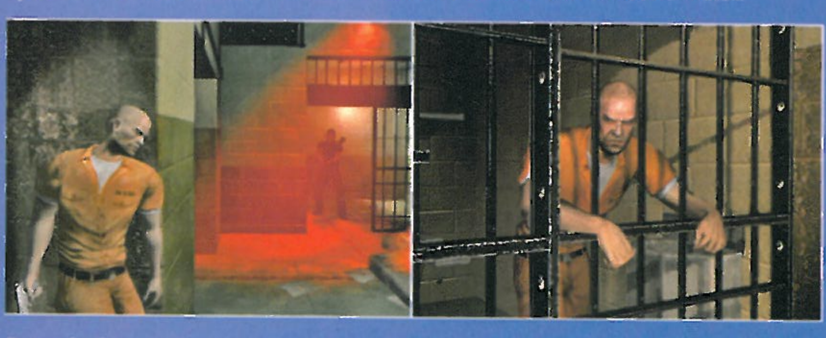


Acechar y asustar a la gente seguirá siendo obligatorio.

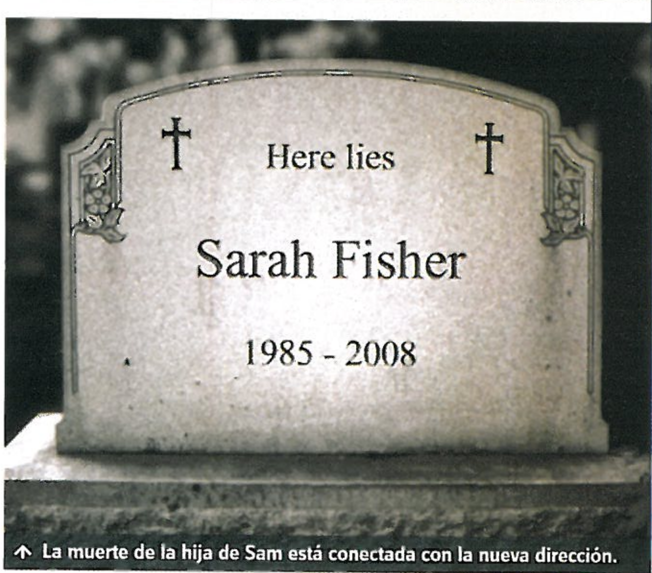


Sam y su nuevo amigo preparan planes para escapar de la cárcel.

QUEBRANTANDO LA LEY Cuando el buen Sam se vuelve malo...



Después de escapar de la cárcel, su nuevo amigo Jamie presenta a Sam al ejército de John's Brown. Hay otras personas que también intervienen en la historia: las figuras principales del ejército de John's Brown son Emile Dufraisne y su segundo de a bordo Carson Moss. También se dice que una química experta llamada Enrica Villablanca tiene vínculos fuertes con el grupo pero se dispone de poca información sobre ella hasta la fecha.



La muerte de la hija de Sam está conectada con la nueva dirección.


Kameo
Elements of Power
Soy un guerrero
que arroja lanzas de hielo
reparte puñetazos
Tú eres Kameo. Puedes transformarte a voluntad en 10 formidables guerreros de los elementos y así explorar tierras encantadas. Y después aplastar, machacar, calcinar, congelar, esquivar, atrapar y destruir al malvado jefe Thorn y sus secuaces. Solo tú tienes el poder para devolver la paz a este reino. Bueno, en realidad, varios poderes. xbox.com
12+
www.pegi.info
RARE
Microsoft game studios
XBOX LIVE
Totalmente en castellano


y escupe fuego.
Si te ves las caras conmigo,
te las verás con todas mis caras.
tira rocas
XBOX 360

Aunque no lo parezca, casi 4 años separan estás dos instantaneas de Alvaro Morán con sus flamantes consolas.

Ha nacido una estrella

La salida al mercado español de Xbox 360 se convirtió en todo un verdadero acontecimiento

Pues sí, así son las cosas, y aunque este mes la redacción de la ROX esté sumamente triste por estar realizando el último número de la revista, por otro lado hemos podido vivir de cerca con enorme alegría la llegada a nuestro país de Xbox 360 y su fastuoso catalogo inicial de juegos.

El lanzamiento de la consola tuvo su preámbulo en una fiesta que se celebró el día 24 de noviembre en Madrid, y que Microsoft aprovechó para introducir una innovadora estrategia bautizada como Xbox 360 Concepts. En un esfuerzo por apostar por las nuevas tendencias artísticas, e intentando aunar arte y tecnología, se han puesto en marcha una serie de actividades que tendrán continuación la largo del año en toda España. En esta ocasión, se contó con la colaboración de 22 artistas multidisciplinares, que personalizaron una Xbox 360 aportando su visión propia.

Sin embargo, el acto más emblemático y también más emocionante fue sin duda el Night Openning de Xbox 360, que tuvo lugar el día 1 de diciembre, a las 22.00 en la tienda GAME del Centro Comercial Príncipe Pío de Madrid. Allí se convocó a 200 usuarios que habían reservado su Xbox 360 para hacer entrega de las primeras unidades que llegaban al mercado español.

Y desde luego hay que reconocer que las expectativas generadas por la consola estuvieron acordes con la respuesta de estos usuarios, que en algunos casos llegaron a esperar hasta 11 horas de cola para poder adquirir su consola Xbox 360. Curiosamente, la primera compra fue efectuada por Álvaro Morán, que hace 3 años fue ya el primero en hacerse con la primera Xbox que llegó a España. Para los amantes de los detalles, que siempre los hay, decir que Álvaro compró una Xbox 360, un mando inalámbrico, un kit de carga y juega y los juegos *Project Gotham Racing 3*, *Kameo: Elements of Power* y *Condemned*.



↑ Una imagen de la fiesta que Microsoft celebró para "presentar en sociedad" su consola Xbox 360.

Por otro lado, también se aprovechó la ocasión para realizar la primera entrega gratuita de una consola Xbox 360. Miguel Postigo, director de la División de Retail y Consumo de Microsoft, hizo entrega de ella a Enrique Redondo, vencedor del concurso que se había convocado a través de MSN, en el que los participantes debían presentar modelos tuneados de Xbox 360.

Finalmente, y como guinda de un acto tan emotivo, tanto el mencionado Álvaro Morán como el resto de usuarios que habían adquirido su Xbox 360 pudieron hacerse una foto con su consola junto a algunas de las vecinitas de FHM, o lo que es lo mismo, las explosivas chicas elegidas por esta revista a través de un concurso y que creednos, eran igual de impactantes que la propia consola de Microsoft.

Citius, altius, fortius

Sega publicará el juego oficial de Beijing 2008

La compañía japonesa ha hecho público recientemente un acuerdo mundial de colaboración con International Sports Multimedia (los licenciatarios exclusivos del Comité Internacional Olímpico), que la convierte en la editora del videojuego oficial de los juegos Olímpicos de Beijing 2008, y que entre otras plataformas llegará a Xbox (y más que probablemente también a Xbox 360).

En la línea clásica de este tipo de juegos, *Beijing 2008* incluirá una amplia variedad de deportes, que van desde los acuáticos (como salto o natación), al tiro con arco, béisbol, baloncesto, boxeo, ciclismo, pruebas ecuestres, esgrima, fútbol, gimnasia, balonmano, judo, béisbol, tenis de mesa, taekwondo, tenis o las diversas pruebas de atletismo.



Vuelve Spidey

Activision lanzará el juego del nuevo filme del Hombre Araña

Después de los buenos resultados obtenidos con los juegos basados en las dos primeras películas de Spider-Man, Activision no ha querido desaprovechar el interés que sigue despertando esta licencia y ha extendido su acuerdo de colaboración con Marvel y Sony Pictures hasta 2017.

El fruto más cercano de este acuerdo será evidentemente *Spider-Man 3*, el juego basado en la próxima película de la franquicia, cuyo estreno está previsto para mayo de 2007, y que contará de nuevo con Sam Reini en las labores de dirección y con el dúo compuesto por Kirsten Dunst y Tobey Maguire en los papeles protagonistas.



Nace AV2

El canal Cuatro estrena un programa de videojuegos

Mientras el resto de las cadenas nacionales televisivas parecen seguir ignorando que los videojuegos, al igual que el cine o la música, son un fenómeno informativo de primer orden, la nueva cadena de televisión nacional Cuatro sí se ha dado cuenta de esta circunstancia, y ha incluido en su parrilla desde su estreno un programa semanal dedicado a los videojuegos, que ha sido bautizado como AV2.

El programa, que dura aproximadamente unos 15 minutos, se emite en la madrugada del miércoles al jueves alrededor de las dos y cuarto. Está presentado por la atractiva Loreta Sáez y en él se hace un repaso de la actualidad del mundo de los juegos, incluyendo obviamente lo relacionado tanto con Xbox como con Xbox 360.

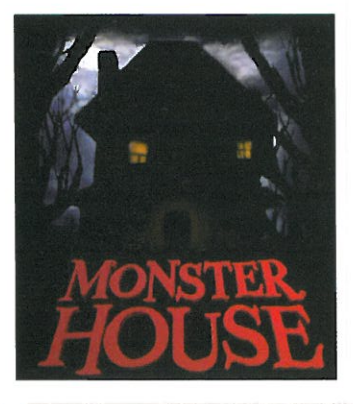


La casa del terror

THQ se hace con la licencia de la película Monster House

THQ ha adquirido los derechos para realizar videojuegos basados en *Monster House*, el filme de animación producido por Steven Spielberg y Robert Zemeckis que se estrenará en el verano de 2006. Se trata de una simpática película en la que tres chavales descubrirán que la leyenda que habla de la existencia de una casa encantada en su barrio tiene mucho de realidad...

El juego, que será publicado de forma simultanea al estreno de la película, nos permitirá jugar con los tres principales protagonista de la historia (Mitchel Musso, Sam Lerner y Spencer Locke), e internarnos en el interior de la casa para explorar habitación por habitación todos sus misterios.



BREVES

Vuelve Postal

Una de las franquicias más polémicas del mundo del videojuego va a volver a primera plana de la actualidad con la que será su tercera entrega, *Postal 3: Catharsis*, que en esta ocasión llegará además de a PC a Xbox 360. Su desarrollo una vez más corre a cargo de Running With Scissors.

Te lo juro por...

Sí, Snoopy, el entrañable personaje creado por Charles M. Schulz se va a convertir en breve en protagonista de un videojuego de la mano de Namco. *Snoopy vs the Red Baron*, que así se llamará, llegará a finales de 2006 a Xbox y nos permitirá ponernos en la piel de Snoopy para pilotar biplanos de la 1ª Guerra Mundial. Curioso, ¿no?

Capcom y Xbox 360

Como parte de la línea de juegos que la compañía japonesa lanzará para la nueva consola de Microsoft se ha anunciado el desarrollo de *Lost Planet*, un espectacular juego de acción futurista en el que podremos tripular multitud de ingenios mecánicos, algunos de ellos muy similares a los típicos mechs.

Altos vuelos

Ubisoft ha confirmado recientemente que *Blazing Angels*, el juego de acción que nos permitirá ponernos a los mandos de diversos aviones de la segunda guerra mundial para participar en trepidantes batallas, será publicado no sólo para Xbox, sino también para Xbox 360.

Sobre ruedas

Climax está desarrollando para Volvo un juego de conducción para Xbox bautizado como *Volvo Drive for Life*, y que se distribuirá en los concesionarios de esta marca en 2006. Se nos permitirá conducir tres modelos de la firma: S40, S60 R y XC90.

GANADORES RETO L.A. RUSH

Rafael Otero Gaviño (Cádiz)	1:18:21
Rafael Martínez Calahorro (Jaén)	1:18:93
José Luis Vázquez Gutiérrez (Cantabria)	1:19:49
Carlos Javier González González (Valencia)	1:19: 62
Jesús María Marín Benito (Navarra)	1:19: 83

GANADORES RETO CONFLICT GLOBAL STORM

Javier de la Fuente Guillén (Vizcaya)	25.784
Julio Barroso Casamayor (Barcelona)	24.819
Rafael Gómez Casado (Madrid)	20.277

Los más vendidos

Por segundo mes consecutivo, *PES 5* se impone en la lista de juegos más vendidos. Aunque eso sí, su reinado está amenazado por la llegada de pesos pesados del calibre de *Half-Life 2, Battlefront 2* o *Path of Neo*. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.



1 PRO EVOLUTION SOCCER 5

EDITOR: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**

Bueno, sí, a nosotros este año nos ha gustado más la nueva edición de *FIFA*, pero parece que los usuarios de Xbox tienen una opinión bien distinta.



2 STAR WARS BATTLEFRONT 2

EDITOR: ACTIVISION DESARROLLADOR: LUCASARTS

La inmortal saga de Lucas sigue dando guerra, y aunque ya no regrese a la pantalla grande, en el mundo de los videojuegos tiene cuerda para rato.



3 HALF-LIFE 2

EDITOR: EA DESARROLLADOR: VALVE

Como era de esperar, la llegada a nuestra consola del que tal vez sea el mejor shooter de todos los tiempos no ha pasado ni mucho menos desapercibida.



4 NINJA GAIDEN BLACK

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: TECMO

El exitoso y ultra difícil juego de Tecmo va a gozar de una segunda oportunidad para conquistar a nuevos usuarios de Xbox, y parece que está en buen camino para ello...



5 FABLE (CLASSICS)

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: LIONHEAD

A la espera de los primeros detalles de la que será su segunda parte, la llegada del juego de Peter Molyneux a la línea Classics es muy bien recibida.



6 THE MATRIX PATH OF NEO

EDITOR: ATARI DESARROLLADOR: SHINY

Por fin, el juego sobre la trilogía fílmica de los hermanos Wachowski que todos estábamos esperando. Shiny se resarce del borrón que supuso Enter the Matrix.



7 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: UBI SOFT

Uno de los juegos que se resiste con más ahínco a abandonar esta lista. Por cierto, no te pierdas el avance sobre el próximo juego de Sam Fisher que incluimos en este número.



8 DOOM 3: LA RESURRECCIÓN DEL MAL

EDITOR: ACTIVISION DESARROLLADOR: ID

La excelente expansión de *Doom 3*, que casi puede ser considerada como un juego independiente, repite este mes la misma posición que ocupó el mes pasado.



9 FIFA 2006

EDITOR: EA SPORTS DESARROLLADOR: EA

Mientras algunos afortunados disfrutan ya de la llegada de la franquicia a Xbox 360, su último paso por Xbox sigue cosechando buenos resultados.



10 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: UBI SOFT

Sin restarle meritos a este excelente shooter bélico, su regreso a esta lista responde a un factor determinante: un nuevo precio rebajado que lo hace aún más atractivo.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Otoño	Aeon Flux	Terminal Reality	Majesco
	Battlefield 2: Modern Combat	Digital Illusions	EA
	Call of Duty 2: Big Red One	Gray Matter Studios	Activision
	Close Combat: Red Phoenix	Atomic Games	Take 2
	Conflict: Global Terror	Pivotal Games	SCi
	Crash Tag Team Racing	Radical Ent.	Vivendi
	Crashday	Moonbyte Studios	Atari
	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Midway
	Just Cause	Avalanche	Eidos
	L.A. Rush	Midway	Midway
	Kingdom Under Fire: Heroes	Blueside	Phantagram
	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Nihilistic	EA
	Need For Speed: Most Wanted	EA	EA
	Pac-Man World 3	Blitz Games	Namco
	Panzer Elite Action	Zootfly	JoWood
	Raze's Hell	Artech Studios	Majesco
	Rogue Trooper	Rebellion	SCi
	Samurai Showdown 5	SNK Playmore	Ignition
	Serious Sam 2	CroTeam	Take 2
	Star Wars Battlefront 2	Pandemic	LucasArts
	StarCraft: Ghost	Swingin' Ape Studios	Vivendi
	Stargate SG1: The Alliance	Perception	JoWood
	Starsky & Hutch 2	Mind's Eye	Empire
	State of Emergency 2	DC Studios	Por confirmar
	The Godfather	EA	EA
	The Movies	Lionhead Studios	Activision
	The Nightmare Before Xmas: OB's Revenge	Capcom	Capcom
	The Roots	Tannhauser Gate	Ascaron
	TimeShift	Saber Interactive	Atari
	Ultimate Spider-Man	Treyarch	Activision
	Without Warning	Circle Studio	Capcom
	Yeti Sports Arctic Adventures	Edelweiss	JoWood
	Blazing Angels: Squadrons of World War 2	Ubisoft	Ubisoft
	Blitz: The League	Midway	Midway
	Bully	Rockstar	Rockstar
	Call of Duty 2: Big Red One	Gray Matter Studios	Activision
	Capcom Classics Collection	Capcom	Capcom
	Frankie Dettori Racing	Sidhe Interactive	Player One
	Gun	Neversoft	Activision
	Half-Life 2	Valve	EA
	Marc Ecko's Getting Up: CUP	The Collective	Atari
	Need For Speed Most Wanted	EA	EA
	Ninja Gaiden Black	Team Ninja	Microsoft
	Operation Flashpoint: Elite	Bohemia Interactive	Codemasters
	Panzer Elite Action	Zootfly	JoWood1
	Shadow the Hedgehog	Sega	Sega
	Ski Racing 2006	Coldwood Interactive	JoWood
	SpongeBob S'Pants: Lights, Camera, PANTS!	Por confirmar	THQ
	Star Wars Battlefront 2	Pandemic	LucasArts
	Tecmo Arcade	Tecmo	Microsoft
	The Incredibles: Rise of the Underminer	Heavy Iron Studios	THQ
	The Matrix: The Path of Neo	Shiny Entertainment	Atari
	The Sims 2	Maxis	EA
	True Crime: New York City	Luxoflux Corp.	Activision
Navidad	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Pandemic	THQ
	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Midway
	Painkiller: Hell Wars	People Can Fly	DreamCatcher
	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ubisoft
	Prince of Persia 3	Ubisoft	Ubisoft
	SSX On Tour	EA	EA
	Stubbs the Zombie	Wideload Games	Por confirmar
	The Movies	Lionhead Studios	Activision
	Tom Clancy's GR Advanced Warfighter	Ubisoft	Ubisoft
	Zombies	Krysalide	Por confirmar
2006	Battlestations: Midway	Mithis	SCi
	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Konami
	Chicken Little	Buena Vista Games	Buena Vista Games
	Combat Elite: WWII Paratroopers	Deep Silver	Battleborne
	Commandos Strike Force	Pyro Studios	Eidos
	Crashday	Moonbyte Studios	Atari
	Fear & Respect	Midway	Midway
	StarCraft: Ghost	Swingin' Ape Studios	Vivendi
	Tak: The Great Juju Challenge	Avalanche Software	THQ
	TOCA Race Driver 3	Codemasters	Codemasters
	UFO: Aftershock	Altar Interactive	Ascaron
	6GUN	Battleborne	Por confirmar
	25 to Life	Avalanche	Eidos
	American McGee Presents Bad Day L.A.	Enlight Software	Por confirmar
	Black	Criterion	EA
	Call of Cthulhu: Destiny's End	Headfirst	Hip Interactive
	City of the Dead	Kuju Entertainment	Por confirmar
	Close Combat: Red Phoenix	Destineer	Take 2
	DogTag	DiezelPower	Digital Jesters
	Driver: Parallel Lines	Reflections	Atari
	Family Guy	Por confirmar	Take 2
	Final Fight: Streetwise	Capcom	Capcom
	FlatOut 2	Bugbear	Empire
	Highlander	SCi	SCi
	Hitman: Blood Money	Io Interactive	Eidos
	Interview With a Made Man	SilverBack Studios	Por confirmar
	Johnny Whatever	Warthog	Por confirmar
	Just Cause	Avalanche	Eidos

*Estas fechas estan sujetas a cambios.





THE NEED FOR GTA

Saludos. Os escribo para preguntaros por *GTA San Andreas* y también para averiguar cómo se hace para desbloquear nuevas pistas y circuitos en *Need for Speed Underground 2*. Gracias.

Victor Guillen (carta)

Como habrás podido comprobar ya, *GTA San Andreas* resulta un juego del todo recomendable (siempre que tengas la edad para jugarlo) sobre todo por sus amplias posibilidades de juego, su extenso mapeado y la gran cantidad de tiempo que tardarás en lograr completarlo. En *Need for Speed 2* encontrarás diferentes tipos de retos y carreras: para desbloquear nuevas partes de la ciudad tienes que ir ganando estos retos poco a poco. Cuando hayas ganado los suficientes se abrirá una nueva parte de la ciudad de forma automática.

APATRULLANDO LA XBOX

Hola, soy un lector habitual de vuestra revista y me gustaría saber si se ha cancelado la versión de *Torrente 3* para Xbox, ya que en la página Web de Virgin Play sólo aparecen reflejadas las versiones para PC y PS2. En caso de que al final sí vaya a salir para Xbox, me gustaría saber si conocéis en qué fecha lo hará. Gracias por atenderme y un cordial saludo.

J.M (correo electrónico)

Todo lo que te podemos decir sobre el tema es que parece que la versión de Xbox del juego está todavía en desarrollo, mientras que las versiones de PC y PS2 ya han salido a la venta. La fecha en la que el juego saldrá a la venta -en caso de hacerlo finalmente– no está confirmada. pero de todas formas tenemos que decirte que no te estás perdiendo ninguna maravilla.

↓ *Need For Speed Underground 2.*

LA NUEVA GENERACIÓN

Hola. Me gusta vuestra revista, está muy bien y la recomiendo a todo el mundo que tiene una Xbox o una Xbox 360. Mi pregunta es: ¿por qué tenía que ser tan cara la Xbox 360? Es que tengo una Xbox (que pensaba vender... pero no he podido; con tantas horas que hemos pasado juntos, es como un matrimonio: "hasta que la muerte nos separe") y quería comprar la Xbox 360 Premium, que es compatible con los juegos de Xbox. Ahora no se qué hacer: ¿me gasto casi 400€ en la Premium o 300 en la Core? ¡Qué decisión tan difícil! Quería saber qué pensáis y qué debo hacer. Vivo en Badalona y no conozco a mucha gente que tenga una Xbox (casi todo el mundo tiene una PS2), pero me gusta mi vieja caja negra. Gracias por contestarme, casi no puedo esperar el momento que salga la nueva consola que va a girar 360 grados alrededor de nuestro mundillo.

Ariful (correo electrónico)

Gracias por tus elogios, la verdad es que con Xbox 360 ya a la venta y teniendo en cuenta el precio de los periféricos, no podemos hacer otra cosa que recomendarte la compra de la versión Premium, olvidándote de comprar más accesorios, quitando el imprescindible cable RGB si no tienes tele de alta definición o el cable VGA si piensas conectarla a un monitor de PC. En cuanto al precio todo es relativo, es alto sí, pero en relación a lo completo que viene el *pack* y sobre todo tratándose de una tecnología de última generación, no nos parece tan exagerado. Cuando tus amigos vean la pedazo de consola que te has comprado, no mirarán de la misma forma sus antiguas PS2, ya verás como de pronto quieren ir a verte más a menudo.



DOS GRANDES DE LA ACCIÓN

He tenido la oportunidad recientemente de jugar a *Far Cry y Half-Life 2* en PC y me han parecido geniales, sobre todo éste último: historia intensa, gráficos preciosistas, en resumen lo mejor que he jugado hasta la fecha. Respecto a *Far Cry*: gráficamente maravilloso, una historia muy interesante pero un poco difícil en algunas partes... En fin, ahí va mi pregunta: ¿son estos juegos para la consola iguales que los de PC, es decir, serán un "port" directo o cambiarán? Quiero saber si la compra en Xbox me merece la pena o no, si es que se parecen bastante a los juegos de PC o por el contrario hay muchas novedades. Gracias.

Pedro Pérez (correo electrónico)

Estamos completamente de acuerdo: *Far Cry* y *Half-Life 2* son dos de los mejores shooters que han salido en los últimos tiempos para PC. Te alegrará saber que las versiones para Xbox son también excelentes ya que aprovechan al máximo el potencial de la máquina. En cuanto a las diferencias entre versiones, cada juego ha tomado un camino distinto: *Half-Life 2* ofrece el mismo recorrido e historia que la versión de PC. En cambio, en el *Far Cry* de Xbox encontraremos niveles totalmente nuevos, un argumento también nuevo y una serie de alicientes que no aparecían en la versión para PC, por lo que resulta totalmente recomendable aunque ya lo hayas jugado en ordenador.



↑ *Condemned.*



↑ *Far Cry Instincts.*

DUDA EXISTENCIAL

Ya tengo casi ahorrado el dinero para comprarme una Xbox 360. Mis gustos van más hacia los juegos de acción y a los de coches, pero los gráficos de *Kameo* y el ambiente de terror de *Condemned* me tienen en un mar de dudas. ¿Qué juego merece más la pena?

OKW (correo electrónico)

¡Vaya pregunta! En fin, como tenemos que responderte así a bote pronto, elegiríamos *Project Ghotam Racing* 3 en lo que a conducción se refiere. Su gran duración, ya sea para un jugador como en Xbox Live, junto a su calidad técnica lo hacen más que recomendable. De los otros juegos que mencionas nos quedamos con *Kameo*, ya que aunque *Condemned* es un gran título de terror, el juego de Rare ofrece muchas más horas de juego y un nivel técnico (en especial esas batallas masivas) que no te decepcionará.

↓ *Half Life 2.*



DESDE EL FORO

No hacía falta visitar al oráculo en Matrix para darse cuenta de que Xbox 360 pasaría a convertirse en la reina de los foros además de la de los muchos hogares de felices jugadores. Sirva como ejemplo el mensaje de **bleq_el_unico**, interesado por sus juegos de lanzamiento, nuevos proyectos, etc... Al mismo tiempo que sigue sin comprender cómo una consola tan inferior técnicamente puede seguir liderando el mercado. ¿Cambiará Xbox 360 esta tendencia? Seguro que sí. **Subzero** –como su propio nombre indica– no podía sino hacer otra cosa que jugar a *Mortal Kombat*, por lo que busca un poco de colaboración en el foro para conseguir todos los personajes secretos. **Federico** anda maravillado con los mundos de *Fable* y por eso ha puesto un mensaje en el foro preguntando por varios de los secretos que esconde el juego. Mientras te ayudan otros jugadores, te comentaremos que sí, hay muchos secretos ocultos, entre los cuales figura una misteriosa isla a la que puedes ir después de terminar la historia principal, pero su acceso está realmente escondido.





Superman Returns

Nos pusimos los calzoncillos por fuera y volamos a Florida a hacerle una visita en exclusiva mundial al hombre de acero

- Des: EA Tiburon
- Editor: EA
- Jugadores: 1
- Salida: 2006
- www.ea.com

En el ilustre canon de superhéroes, un hombre aventaja en cabeza, hombros y capa al resto. Mientras que Batman es poco más que un personaje siniestro con artilugios y la principal habilidad de Spider-Man es emitir un fluido pegajoso (cosa que podemos hacer todos), Superman no tiene nada que ver con ellos. Sin entrar en discusiones "comiqueras" acerca de ello, ¿quién tiene el don indiscutible de luchador contra el crimen? Consideremos los antecedentes: viene de otro planeta, es duro como el acero y, lo más importante, puede volar.

Pero, ¿por qué no hemos oído hasta ahora hablar de EA Tiburon? Pues porque hasta el momento, el estudio se ha estado dedicando principalmente a la minuciosa recreación de los deportes americanos, produciendo como churros cada año las franquicias *Madden*, *NASCAR* y *NCAA Football*, además de la reciente serie *NFL Street*. Esto explica que no hayamos estado allí antes, y el hecho de que nos

↑ Helicópteros. Siempre con los helicópteros. ¿Aprenderán algún día?



↑ En el juego tendremos que defender Metrópolis de gigantes robots magnéticos enfadados, como Metallo.

↑ Superman es invencible, aunque la halitosis con sabor a kriptonita de Metallo puede doler bastante.

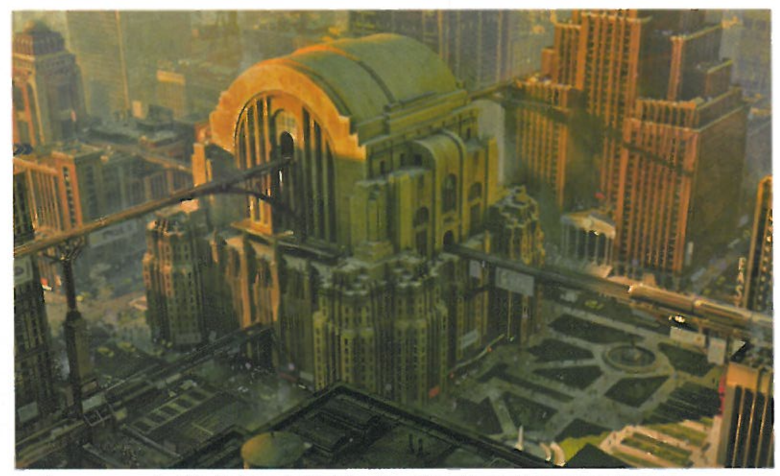
Metrópolis es crucial: el principal objetivo es proteger la ciudad

mantuviesen encerrados siete horas en el interior explica el por qué probablemente nunca vayamos a volver.

La verdad es que tuvimos tiempo suficiente para recoger unos detalles de las intenciones de Tiburon en relación con el juego, y de saber que estaban convencidos que sus antecedentes deportivos no le iban a quitar méritos a *Superman Returns*. Muy al contrario, el equipo cree que puede ser una ventaja; de hecho, el personaje de Superman está basado realmente en un esqueleto de *Madden*. Incluso afirman que su experiencia en la gestión del peso y la velocidad en *NASCAR* les ayudará a la hora de definir los movimientos de Superman, junto con su dilatada experiencia en animación.

Es una afirmación obligatoria, pero en EA están convencidos de que *Superman Returns* es el mayor esfuerzo de colaboración jamás realizado, puesto »

Superman puede volar a velocidades de hasta 1.300 km/h con el viento a favor. Mencionar el sutil cuidado por el detalle en los hilos de sus súper botas. iChic!



La enorme estación de tren de Metrópolis, pidiendo a gritos ser machacada.

» que Tiburon ha tenido tres reuniones sin precedentes con el director Bryan Singer (*Sospechosos Habituales*, *X-Men*). "Estuve en el rodaje a principios de julio en Australia", dice el productor ejecutivo del juego Chris Gray. "Creo que están haciendo algo espectacular. Tiene mucha integridad, está muy bien escrita, tiene un tono diferente a las películas de *X-Men* y es una historia mucho más atractiva y con montones de personajes."

Los personajes y la historia no dan lugar necesariamente a buenos juegos, pero Gray cree que la asociación será fructífera. "Tuvimos una reunión realmente fantástica con Bryan Singer y apoyaba mucho al juego, ya que le gusta mucho jugar. La gran decisión que tomamos desde un primer momento fue no realizar una versión literal de la película. Mientras que *Batman* era un juego lineal basado directamente en ciertos eventos de la película, nosotros hemos tomado algunos elementos de ella, pero hemos introducido muchos escenarios y personajes nuevos del universo DC en el juego. Era importante tener el respaldo creativo del director, pero nosotros, por ejemplo, estamos creando una versión mucho más grande de Metrópolis. Si lo que buscamos es una especie de experiencia de "vivir la película", creo que no quedaremos decepcionados, pero si no queremos una versión literal, entonces el juego tiene un montón de sorpresas que mostrar."

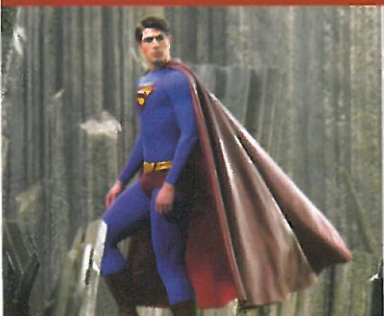
La Metrópolis de Tiburon juega un papel crucial, ya que el principal objetivo del juego es proteger la ciudad, lo que tiene sentido si pensamos en ello. Dado que Superman es prácticamente invencible (aparte del pequeño detalle de la kriptonita), no constituiría un desafío el simplemente tener que mantenerle vivo. Como dice Chris Gray, "como Superman es un personaje invulnerable, una de las primeras preguntas que se hace la gente es ¿cómo hacemos un juego que suponga un reto si el personaje no puede morir?" La respuesta es el motivo de que tengamos que salvar Metrópolis.

Por ello, se ha introducido un sistema de daños colaterales, con una barra que se va agotando dependiendo del daño que reciba la ciudad o los ciudadanos. Superman también tiene una barra de energía que se recarga durante los períodos de inactividad, de forma similar al escudo de *Halo*.

¿Y quién o qué está causando este daño a Metrópolis? Hasta el momento sólo disponemos de detalles de un supervillano, Metallo, de impresionantes dimensiones y apropiado nombre. Originalmente un robot bastante corriente

EL REGRESO DEL HOMBRE Podemos ser superhéroes

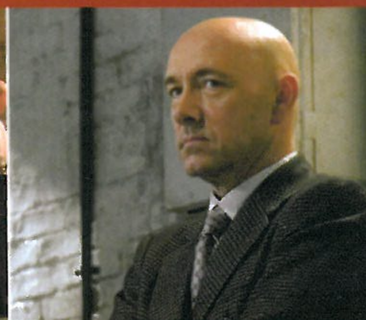
El último intento "moderno" de llevar la leyenda de Superman a la pantalla grande se remonta a 1978. Christopher Reeve se puso los leotardos para hacer tres secuelas, incluyendo la poco conocida *Superman IV: En Busca de la Paz*. Dean Cain también ha llevado la capa en la pequeña pantalla, pero el honor ahora recae en el debutante Brandon Routh.



Brandon Routh. Nuevo Superman, nuevos calzoncillos (por fuera).



Kate Bosworth (derecha) como la reportera/enamorada Lois Lane.



Kevin Spacey estará perfectamente caracterizado como Lex Luthor.





La ciudad que nunca duerme (por miedo a los ataques de los mecanoides gigantes.



La versión de Metrópolis en el juego es más grande que la mostrada en la película.



Justo antes de que el General Zod aparezca y empiece a lanzar coches por los aires.

de casi 4 metros de altura, Metallo trabajaba en una fábrica de coches, hasta que descubrió que tenía poderes magnéticos sobre objetos mecánicos. Metallo siguió creciendo, transformándose en un torpe mastodonte de 60 pisos de altura endurecido con objetos metálicos como coches, camiones, helicópteros e incluso tanques.

Con vórtices giratorios como piernas, constituye una visión impresionante, pero naturalmente sin comparación con Superman, como pudimos descubrir en las pruebas exclusivas del juego. Poniéndonos la capa azul, nos encontramos con Metallo sembrando el caos en una plaza de la ciudad, derribando edificios y aterrorizando a la población de Metrópolis. Por descontado que no nos podíamos quedar parados ante esto, así que echamos a volar, describiendo círculos alrededor de su cabeza y clavándole una descarga de visión calorífica. Para ser justos, su respuesta fue apropiada, en forma de algunos puñetazos y un poco de Kryptovision, que lograron que Superman se encogiera momentáneamente. Pero Metallo finalmente se debilitó, momento que Superman aprovechó para darle una paliza con un enorme obelisco de piedra, poniendo de rodillas al monstruo metálico. Superman 1, Metallo 0.

Luchar contra mutantes metálicos de 60 pisos es algo cotidiano para Superman, que no se ensucia sus mallas con ninguno de los elementos más mundanos de la lucha contra el crimen. Si lo que buscamos es acabar con algunos delincuentes de la mafia local, Superman no estará allí, dejando esas tareas nimias a héroes »

HOMBRE CONTRA METAL

El mastodonte no es comparable con el Hombre de acero.

Nos encontramos con Metallo y le mostramos quién es el jefe.









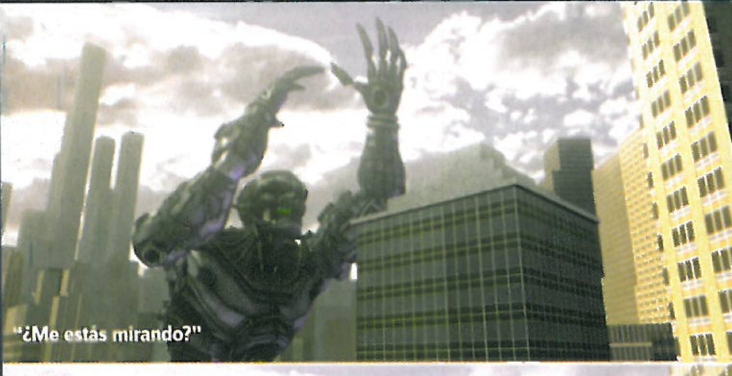




¡RÓMPELO! ¡RÓMPELO!

Cuando Metallo ataca.

Derribar edificios es parte del trabajo diario de este supervillano metálico...



"¿Me estás mirando?"



"¡Chúpate esta, objeto inanimado!"



"¿Te crees muy listo, no?"



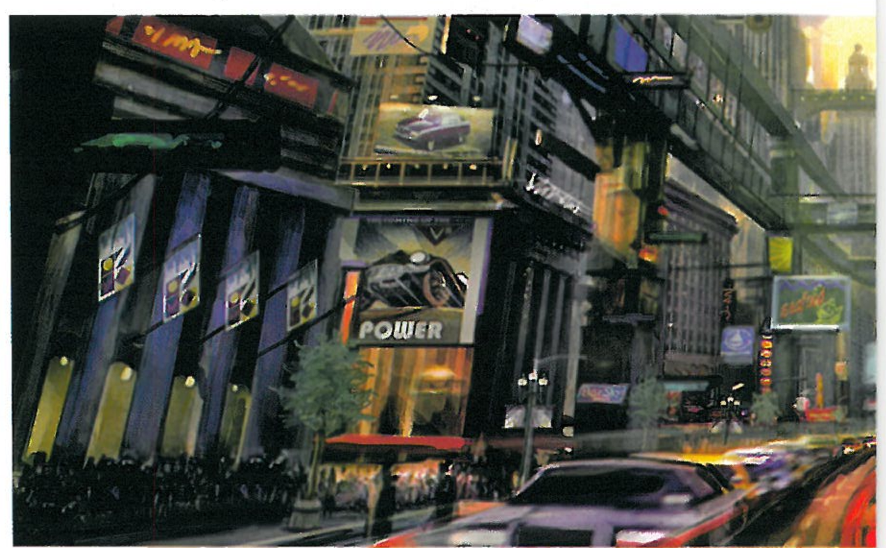
"¡Soy Metallo y yo mando!"



"Ahora lo vuelves a hacer."



Construido a base de perchas dobladas, cucharas oxidadas y una lavadora rota.



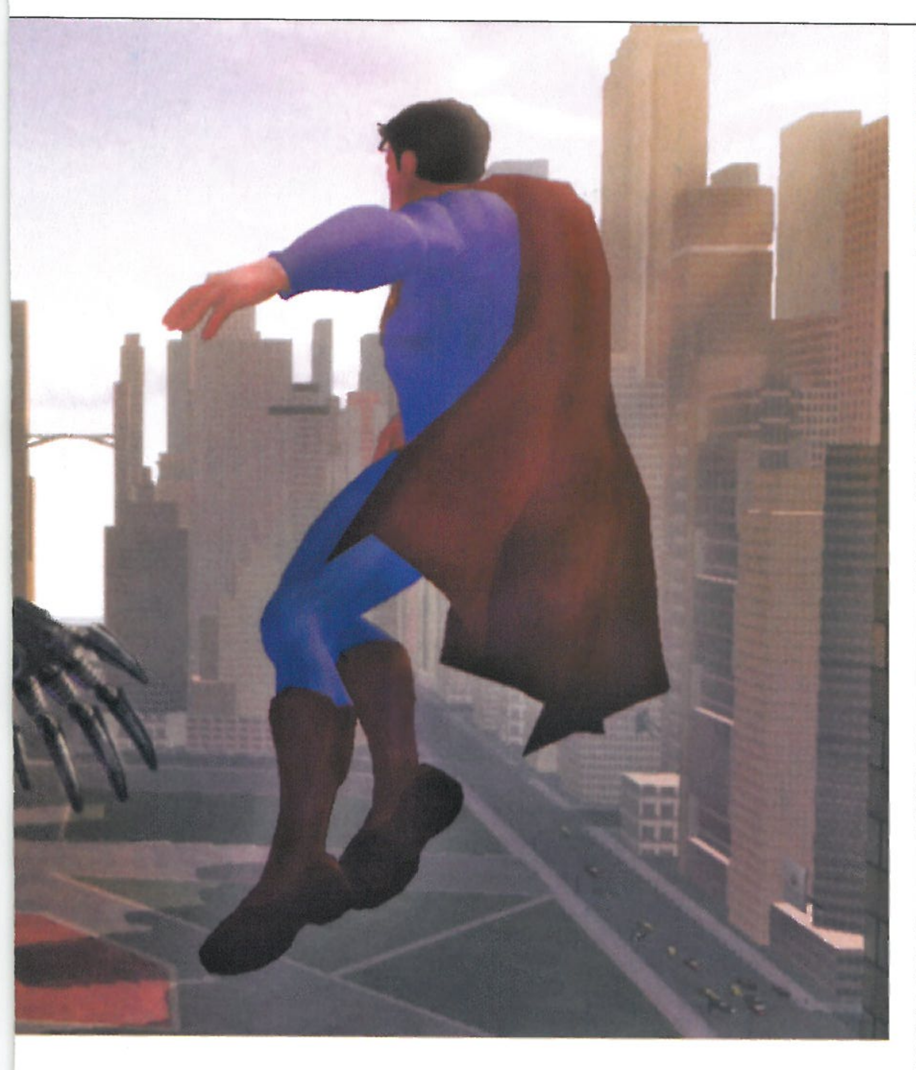
¡Metrópolis tiene 20.000 hectáreas, nueve barrios distintos y 10.000 edificios!

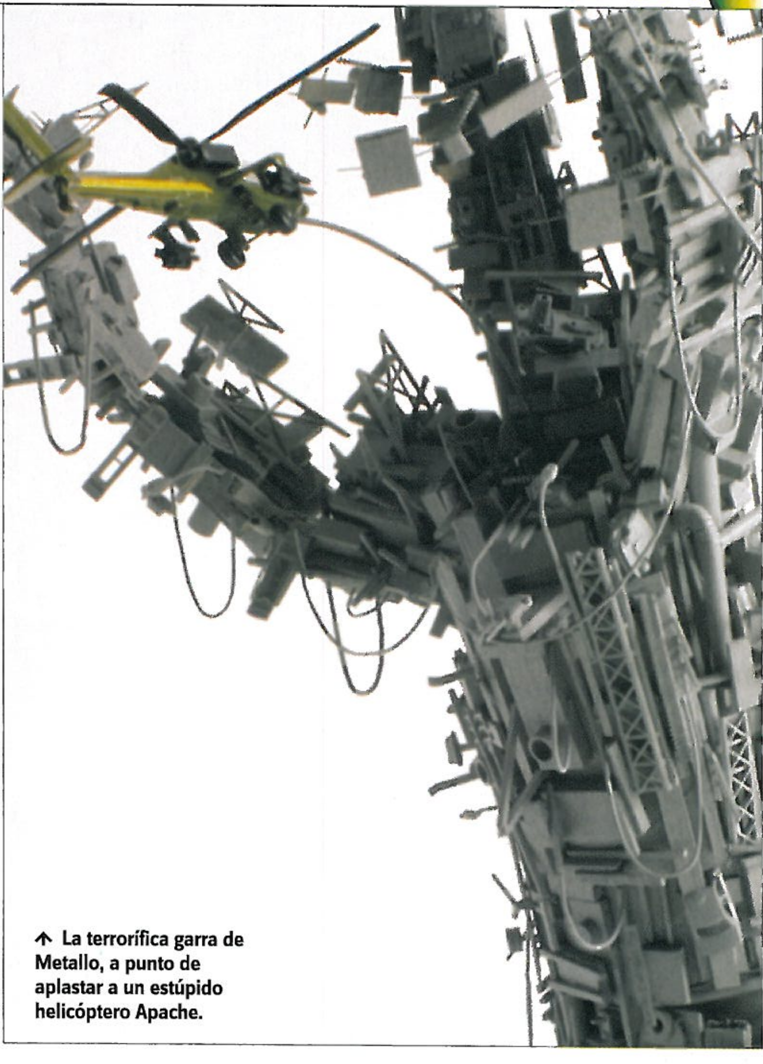
menores. Como clarifica Chris Gray, "Si es algo que Spider-man, Batman, o incluso El Increíble Hulk pudiesen hacer, probablemente no sea lo suficientemente grande para Superman."

En el mundo de Superman, todo gira alrededor del héroe, y esto se refleja en la respuesta de los ciudadanos de Metrópolis, que le aclamarán a su llegada como su salvador. A la inversa, saldrán corriendo gritando cuando Metallo se pasee por la ciudad, por ejemplo, ya que los ciudadanos sólo están para proporcionar una reacción a la acción, en lugar de existir como entidades individuales.

En lo que se refiere al héroe, "Superman puede resumirse en tres aspectos", indica Chris Gray. "Puede volar: la gente en primer lugar y ante todo lo ve como un personaje volador. En segundo lugar, está aquí para proteger Metrópolis y a la Humanidad, con lo que la idea de rescatar gente, evitar que los edificios se derrumben o apagar fuegos se convierte en el centro del juego. La tercera parte es el combate, ya que puede luchar contra supervillanos con sus superpoderes como la visión calorífica o el aliento congelador."

El vuelo ha sido probablemente lo más difícil de implementar. Tiburon ha intentado realizar una experiencia dinámica, utilizando el concepto de "nadar





↑ La terrorífica garra de Metallo, a punto de aplastar a un estúpido helicóptero Apache.

» a través del aire", una frase que, aparentemente, también utilizan de forma independiente los creadores de la película. De tal forma, Superman saldrá disparado desde el suelo hacia arriba haciendo tirabuzones en el aire, en lugar de flotar estáticamente como Christopher Reeve delante de una pantalla azul. Los superpoderes (que incluyen súper audición, súper velocidad, visión calorífica, aliento congelador, visión de rayos X y súper aliento) están disponibles desde el principio, pero se pueden aumentar entre niveles en la Fortaleza de la Soledad, el sitio místico de las películas donde Superman va a ordenar sus ideas. Y si lo que esperamos es poder jugar como Clark Kent, aparece brevemente en un minijuego.

Como el juego todavía está en sus primeras fases, Tiburon tiene algunas ideas interesantes para *Superman Returns*, particularmente en lo que se refiere a la ciudad, que tiene tres niveles (suelo, medio y superior) que requieren definir rutas de vuelo para que Superman navegue "verticalmente". El personaje parece lo bastante robusto, y aunque cuesta algo acostumbrarse al vuelo, es razonablemente comprensible, con los edificios contando con una barrera invisible para que no nos choquemos continuamente. La combinación de superpoderes puede ser interesante, y aunque el juego está claramente dirigido a un mercado masivo de devoradores de palomitas, también tendrá suficiente complejidad para interesar a los jugadores experimentados, con niveles intercalados de aspecto libre. Lo veremos al año que viene, el verano de Superman...

Si hay algo que Spider-Man o Batman pueden hacer, no es lo bastante grande para Superman



↑ Entre rescates de ciudadanos gritones y luchas con robots, a Superman le gusta congelarse en esta cama en el polo norte.

2020. LAS MULTINACIONALES LO CONTROLAN TODO.







Totalmente en castellano


CON UNA SOLA EXCEPCIÓN.
PERFECT DARK
ZERO
perfectdarkzero.com
XBOX 360



XBOX

Un sueño hecho realidad...

LA HISTORIA COMPLETA DE XBOX



Cuando Bill Gates anunció por primera vez la creación de Xbox a principios de este nuevo siglo, nadie supo muy bien cómo tomarse la noticia. ¿Estaba loco, era un insensato o sabía muy bien qué se traía entre manos? Con Sony relegando a Nintendo en un distante segundo lugar y Sega dando los últimos coletazos en el mundo de los fabricantes de consolas, los planes del mandatario de Microsoft parecían un tanto descabellados. Pero esta compañía nunca hace las cosas a medias y cinco años después hemos visto una industria radicalmente alterada por una potente plataforma que muchos quisieron hundir incluso antes de que hubiera entrado en fase de producción.

Ha habido muchos grandes momentos para esta consola (*Halo*, Xbox Live, bajadas de precio, el acuerdo con Rare), por no mencionar también algunos problemas. Pero Microsoft ha impuesto su autoridad en una industria que se caracteriza por su reticencia a dejar entrar a nuevos *concursantes*. Así pues, para celebrar estos logros (y para vivir algunos momentos nostálgicos y divertidos), hemos hecho un resumen de todos los momentos importantes que han contribuido al fenomenal éxito de Xbox. Sirva también como epílogo de estos 47 números que hemos compartido juntos. Pasa a la página siguiente y empezaremos con...

2000

la Muerte, otros como un PC dentro de una caja negra. El año 2000 vio cómo Xbox evolucionaba de un sombrío rumor a una firme promesa...

¿A QUÉ TE REFIERES CON ESO DE EX-BOX?

10 de marzo de 2000

En el transcurso de la Game Developers Conference en San Jose, Bill Gates finalmente terminó con meses de especulaciones. Conocida originalmente con el nombre de X-Box (sí, incluía el guión al principio), Gates habló de una máquina que sería tres veces más potente que PS2. No obstante, en esos momentos, muchos desarrolladores y algunos veteranos de la industria no se mostraban tan entusiastas. Mucho creyeron que Xbox era un dispositivo interactivo para TV, otros pensaron que se trataría de un PC que podría conectarse a un televisor. Las especificaciones que mostraban un procesador de 600MHz (más tarde aumentaría hasta los 733MHz), compatibilidad con DirectX y un disco duro integrado no sirvieron para apaciguar los miedos y temores. Un desarrollador anónimo comentó, "¿Por qué creo que Windows está allí dentro? Porque Xbox lo utiliza. Pregunta a cualquier desarrollador de PC, está allí porque Windows no puede funcionar sin él. De no ser así, se caería por si solo."

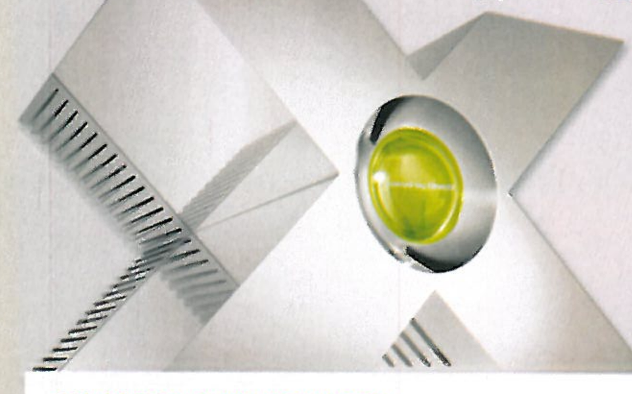


E3 2000

10 - 13 de mayo de 2000

La primera E3 de Xbox fue un tanto *rara*, ya que Microsoft sólo contaba con demostraciones técnicas para mostrar al público. Una de estas demostraciones incluía una secuencia de vídeo en la que podía verse a una mujer de nombre Raven acompañada por un enorme robot. En ese mismo momento, en el stand de Take 2, un juego de PC relativamente oscuro de nombre *Halo* estaba siendo mostrado al público. Poco después del evento, Microsoft se hizo con el juego mencionado para llenar el hueco de los shooters en primera persona para su línea de lanzamiento.

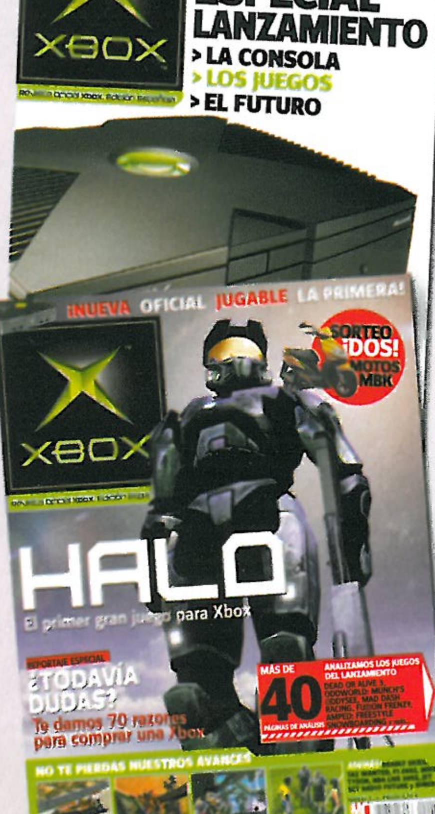




TODOS A BORDO

22 de septiembre de 2000

En un enlace por satélite en directo entre Londres, San Francisco y Tokio, Microsoft desvela una lista impresionante de apoyo para su nueva y flamante consola. La cifra asciende hasta 156 desarrolladores, entre los que se cuentan compañías del calibre de Activision, Konami, Capcom, Eidos, Epic, Id y THQ. EA y Sega están, por increíble que parezca, ausentes. Pero el anuncio proporciona credibilidad a Xbox y mete MIEDO en los corazones de los rivales. O debería haberlo hecho.



EA LLEGA A UN ACUERDO

13 de diciembre de 2000

Hacerse con el pez más grande de la industria lo es todo para Microsoft y, a menos de 12 meses del lanzamiento, el anuncio de que EA planea lanzar como mínimo diez juegos por año para el nuevo sistema es una noticia que le viene como anillo al dedo. Está claro que sin el apoyo de EA, Xbox nunca hubiera crecido tanto en tan poco tiempo. Como prueba de la alegría de Microsoft por el acuerdo, se mandaron 500 kits de desarrollo de manera inmediata a todos los estudios que EA tiene repartidos por todo el mundo. Esta maniobra consiguió que juegos como *Madden*, *FIFA* y *NASCAR* ya estuvieran listos incluso antes del lanzamiento de la máquina.





Cronologia



10 de marzo 2000
Anuncio oficial de Xbox



10 de mayo 2000
Primeras imágenes de juegos en la E3



22 de septiembre 2000
156 desarrolladores se suben al carro de Xbox

2001

En 2001, Xbox empezó a ser una realidad y su lanzamiento hizo que muchos críticos tuvieran que comerse sus propias palabras...



POR FIN SE DESVELA XBOX

06 de enero de 2001



A estas alturas, todo el mundo había oído hablar de Xbox pero nadie la había visto todavía. En la Consumer Electronics Show de Las Vegas, Bill Gates (con la ayuda de The Rock) mostró por primera vez al mundo una Xbox. La respuesta fue variada. Aunque los desarrolladores estaban de acuerdo en que podían hacerse maravillas con ella, la caja negra y grande no era muy atractiva. Otros también criticaron el mando o controlador por su torpe diseño y por ser demasiado grande para unas manos normales de un adulto, por no hablar de las manos de un niño. Por fortuna, poco después llegó un controlador más pequeño.



TAMBIÉN EN EUROPA

16 - 17 de octubre de 2001

Antes del lanzamiento oficial en Estados Unidos, Microsoft organizó una presentación en Cannes para convencer a los europeos que el sistema era un ganador nato. Mayoritariamente para periodistas y profesionales del sector, X01 fue el tipo de fiesta que solo verías en una película de Austin Powers. El acontecimiento fue un éxito rotundo y sentó el precedente para eventos similares en los años que siguieron. Hubo juegos y discursos y la presencia del máximo mandatario de Lionhead, Peter Molyneux, alabando la potencia de la nueva consola. Si algo quedó claro en el X01 era que Microsoft tiene mucho dinero para gastar y que su consola no pensaba detenerse ante nada.



ANTES MUERTA QUE SIN SEGA

30 de marzo de 2001

El anuncio por parte de Microsoft durante el Tokio Game Show de 2001 de que editaría en exclusiva 11 juegos de Sega supuso una conmoción para muchos y una señal clara de que se estaban tomando Japón muy en serio. Los título anunciados incluían *Jet Set Radio Future*, *Sega GT*, *Gun Valkyrie* y *Panzer Dragoon Orta*. Si, los dólares de Microsoft tuvieron gran parte de culpa en este acuerdo, pero también hay que recordar que Sega había cesado la fabricación de su fallida Dreamcast. Fue visto como un movimiento valiente por la compañía editora. Como nota interesante, la parafernalia de marketing de Microsoft dominó la edición de 2001 del Tokio Game Show, con anuncios de Xbox cubriendo casi la totalidad de los recintos de la feria de Makuhari. Por desgracia, no hubo ningún juego de Xbox para apoyar toda la inversión y la mayoría de los jugadores japoneses no tenían ni idea de lo que significan esos logotipos verdes.

LANZAMIENTO OFICIAL DE XBOX EN USA

14 - 15 de noviembre de 2001



El mismísimo Bill Gates es el encargado de liderar el lanzamiento oficial delante de la tienda de Toys 'R' Us de Times Square. Cuidado hasta el mínimo detalle, el acontecimiento vio como centenares de personas hacían cola para comprar su Xbox al *módico* precio de 300 dólares. Juegos de altísima calidad como *Halo*, *Amped* y *Dead or Alive 3* también desaparecieron de las estanterías en cuestión de horas. Aunque todavía se seguía pensando que la consola era fea, que el controlador era demasiado grande y que el precio era demasiado alto, Microsoft consiguió vender tres millones de unidades en tres semanas, un éxito fenomenal y abrumador. Y el logro es aún mayor si tenemos en cuenta que Nintendo lanzó su Gamecube en Estados Unidos sólo tres días después, el 18 de noviembre. La batalla entre Microsoft y Nintendo para conseguir el segundo puesto (después de Sony) en la carrera de las consolas se libraría durante los tres siguientes años. Al final, Microsoft ganaría la partida a Nintendo gracias a las bajadas de precio de su sistema, al servicio de Xbox Live y a un abanico mucho mayor de títulos de calidad.

06 de enero de 2001
Se desvelan las primeras imágenes de Xbox...

16 de octubre de 2001
Tiene lugar el X01 en Cannes



30 de marzo de 2001
Sega anuncia 11 juegos exclusivos para Xbox

14 de noviembre de 2001
Lanzamiento oficial de Xbox en Norteamérica

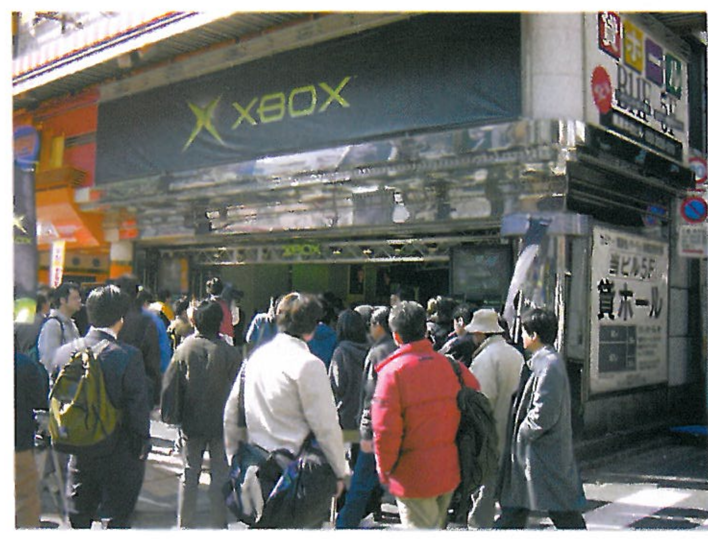
2002

El año más significativo en la historia de Xbox. En 2002 se confirmaron exclusivas de gran peso y se lanzó la consola en Europa y Japón.

XBOX SE VA AL ESTE

22 de febrero de 2002

Bill Gates volvió a estar en primera línea para el lanzamiento de Xbox en Japón. El distrito Shibuya de Tokio quedó inundado de los ya por aquel entonces familiares logotipos verdes fluorescentes. Aunque el lanzamiento no fue un desastre, sólo se vendieron 123.000 unidades de Xbox durante la primera semana (la mitad de las consolas disponibles) y muchas tiendas de Akihabara empezaron a rebajar el precio de la máquina a finales de ese mes. De los 12 títulos disponibles, *Dead or Alive 3* fue el más vendido, consiguiendo una más que respetable cifra de 85.000 copias vendidas. Otros títulos, como el preciosista *Jet Set Radio Future*, tuvieron que conformarse con ventas cercanas a las 10.000 copias. Aunque la fecha de lanzamiento fue un poco rara, los errores de marketing también fueron responsables de la pobre recepción que recibió la máquina en el país del sol naciente. Muchos usuarios japoneses ni siquiera entendían por qué una compañía americana estaba intentando hacerse un hueco en territorio extranjero.



UNA MÁQUINA PARA EUROPA

14 de marzo de 2002

Por el contrario, la acogida que Xbox recibió en Europa en su lanzamiento oficial fue mucho más positiva (por ejemplo, en el Reino Unido se vendieron 50.000 unidades durante la primera semana), y las ventas fueron aumentando a medida que pasaron los meses. Sin embargo, el alto precio de la consola mantenía a muchos consumidores alejados de las tiendas, pero con la súbita bajada sólo un mes más tarde (ver cuadro inferior) las cosas cambiaron. La presentación tuvo lugar en varias ciudades de Europa a la vez y, en España, Álvaro Morán fue el primer comprador de una Xbox (ver foto adjunta), logro que recientemente ha repetido con Xbox 360. Una encuesta realizada por la tienda *on line* Amazon entre los propietarios de Xbox reveló que el 74 por ciento de ellos se tomaron el día libre para ir a comprar su nueva consola y quedarse en casa jugando.

BAJADA DE PRECIO

26 de abril de 2002

Sólo cuatro semanas después del lanzamiento, Microsoft decidió bajar el precio de Xbox a 299 euros. Aunque las ventas fueron mayores, la subida tampoco fue la esperada y el inminente lanzamiento de la Gamecube de Nintendo (3 de mayo a 199 euros) fue un factor determinante. No obstante, el nuevo y competitivo precio de Xbox consiguió que ésta llegara a muchos más hogares y que superara en ventas a la Gamecube de Nintendo.





BIOWARE EN EXCLUSIVA

08 de junio de 2002

Microsoft continúa librando su batalla y se asegura un acuerdo en exclusiva con BioWare para producir un RPG sólo para Xbox. Este movimiento no podría haber dado mejores frutos ya que gracias a él pudimos disfrutar de una de las mejores experiencias en el mundo de los videojuegos. Por supuesto, estamos hablando de *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*. Recientemente, la compañía anunció otro título exclusivo para Xbox 360 y que llevará el nombre de *Mass Effect*.



22 de febrero de 2002
Lanzamiento oficial de Xbox en Japón



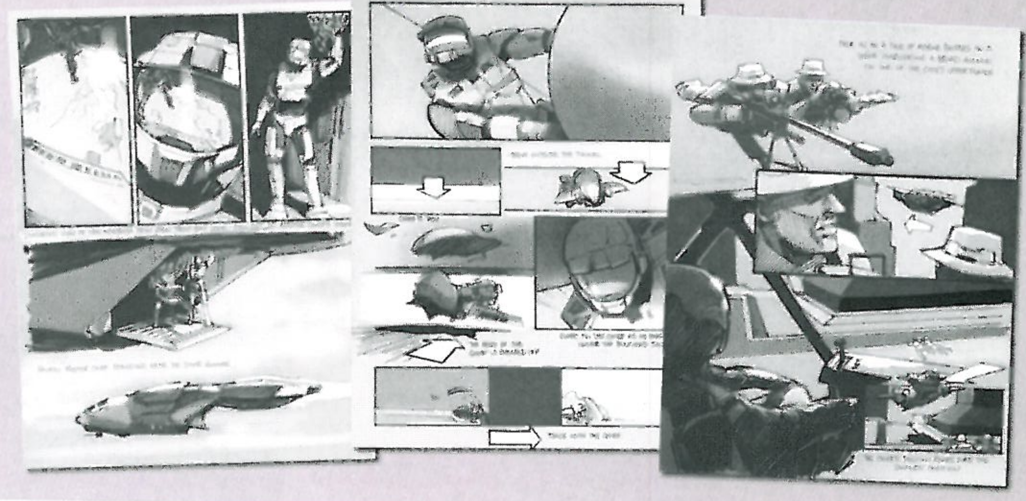
14 de marzo de 2002
Lanzamiento oficial de Xbox en Europa



26 de abril de 2002
Bajada de precio de Xbox

HALO 2 DESVELADO
1 de septiembre de 2002

Un año después del lanzamiento del título original, Bungie anuncia la secuela de *Halo*. Naturalmente, todos sabíamos que estaba en desarrollo pero todavía quedaba por descubrir que *Halo 2* superaría al original ampliando las opciones multijugador, incluyendo más tipos de criaturas y tal y como apuntaron en Bungie por aquel entonces, se incluirían niveles Covenant. Mientras, otros títulos habían alcanzado cifras de ventas realmente impresionantes, tanto *Project Gotham Racing* como *Dead or Alive 3* había superado ya el millón de unidades. Esto convirtió a Xbox en la primera consola de la historia en tener tres títulos que superaron el millón de copias vendidas durante el primer año de lanzamiento.





MICROSOFT ADQUIERE RARE
24 de septiembre de 2002

Desde hacía meses corrían rumores de que Microsoft quería comprar la compañía Rare. Nintendo había dejado pasar ya la oportunidad de comprar el 49 por ciento de las acciones de la compañía argumentando que tenían un *valor limitado*. El anuncio oficial tuvo lugar durante el X02 el 24 de septiembre en Sevilla y aunque en Microsofs, pero muchos cuestionaron el coste de la operación: 375 millones de dólares, unos 316 millones de euros. Hasta la fecha, Rare sólo ha producido dos juegos para Xbox: *Grabbed by the Ghoulies* y *Conker: Live and Reloaded*. Para Xbox 360, Rare nos ha regalado *Perfect Dark Zero* y *Kameo: Elements of Power*. Estos títulos harán que el acuerdo firmado entonces parezca una gran inversión a largo plazo.

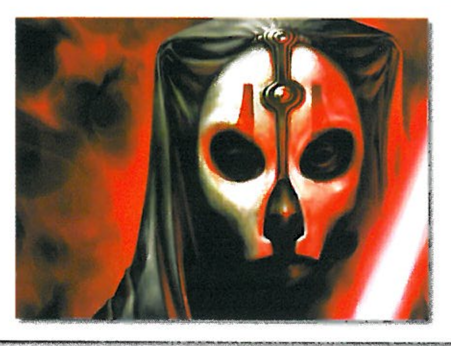


JUEGA CON TODO EL MUNDO
15 de noviembre de 2002

Justo un año después del lanzamiento de la consola, Microsoft lanzó su servicio *on line* en EE.UU.. Había seis juegos preparados para las partidas *on line* entre los que podían contarse *NFL Fever*, *NFL 2K3* y *NBA 2K3*. Por unos míseros 50$ podías tener juego conectado durante un año y durante la primera semana 150.000 usuarios se registraron en el nuevo servicio de Microsoft. Otra buena noticia fue que el kit de Xbox Live superó en ventas a los adaptadores *on line* de PS2 por un 86 por ciento. El único punto negro de esta novedad fue la continuada negativa de EA de participar en Xbox Live.







FELIZ NAVIDAD XBOX
20 de diciembre de 2002

A final de 2002, los estudios llevados a cabo por el grupo NPD mostraron que los juegos de Xbox doblaban las ventas de los títulos de Gamecube. *Splinter Cell*, *Ghost Recon* y *Unreal Championship* fueron las estrellas de las navidades y la lista de juegos exclusivos para 2003 como *Panzer Dragoon Orta*, *Los Caballeros de la Antigua República* y *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* se presentaban como un plato realmente apetitoso. Xbox pasó de ser la nueva consola a ser la segunda máquina más vendida y popular del planeta.



08 de junio de 2002
BioWare anunca un título exclusivo para Xbox



24 de septiembre de 2002
Microsoft compra Rare por 375 millones de dólares



15 de noviembre de 2002
Lanzamiento del servicio Xbox Live en Norteamérica



2003 Una nueva bajada de precio hasta los 199€ convierte a Xbox en la alternativa real a PlayStation 2

LLEGA LA LÍNEA ECONÓMICA DE JUEGOS

11 de febrero de 2003

El año 2003 empezó de maravilla cuando Microsoft anunció la aparición de una línea Classics que incluía juegos a 29,99 €. Para conseguir llegar a esta lista, los juegos debían haber conseguido muy buenas ventas. La primera hornada de juegos incluía títulos de la talla de *Amped, Max Payne, Oddworld: Munch's Oddysee* y los soberbios *Project Gotham Racing* y *Rallisport Challenge*. Los consumidores ya no albergaban ninguna duda de que Xbox era una buena competidora para PlayStation 2 en términos de profundidad, potencia y calidad de los juegos.





XBOX LIVE LLEGA A EUROPA

14 de marzo de 2003

Por unos 60 € pudimos empezar a disfrutar de partidas conectadas con jugadores de todo el mundo. Los kits de Xbox Live incluían un año de suscripción y unos auriculares con micrófono . Era totalmente indispensable contar con una conexión a Internet de banda ancha y mucho tiempo libre, ya que Xbox Live era como una especie de aspiradora que succionaba toda tu vida social. Otra buena noticia fue el anuncio de que Microsoft iba a contar con más de 50 juegos que permitirían las partidas conectadas a través de Xbox Live. Y aunque la banda ancha o las conexiones ADSL todavía no estaban muy extendidas en nuestro país, Xbox Live fue el culpable de que muchos usuarios se decidieran a contar con una conexión más rápida en sus casas.

NUEVA BAJADA DE PRECIO

11 de abril de 2003

Cuando los usuarios se habían acostumbrado a la idea de pagar 299 € por una Xbox, el precio volvió a bajar hasta los 199 €. Para celebrar la bajada, Microsoft también se sacó de la manga una nueva y limitada edición de su consola que contaba con la característica de ser verde transparente. Por desgracia, algunos vendedores sin alma se aprovecharon de este nuevo color y vendían Xbox totalmente normales y corrientes como si fueran consolas debug. Algunos llegaron a conseguir que lo fuesen...





11 de febrero de 2003
Nueva línea Classics de juegos





14 de marzo de 2003
Lanzamiento del servicio Xbox Live en Europa

10 de abril de 2003
Nueva bajada de precio de Xbox



EL CONTROLADOR GRANDE DESAPARECE
23 de abril de 2003

Después de meses y meses de discusiones, Microsoft decidió retirar del mercado su controlador tamaño camión. El controlador S, que originalmente estaba pensado para el mercado japonés, tuvo tanto éxito que empezó a distribuirse con todas las consolas Xbox. Los gatillos funcionaban mejor, la colocación de los botones era más adecuada y la cruceta de dirección ya no parecía un cenicero. El controlador S era y sigue siendo el mejor mando del mercado, especialmente si eres un *fan* de los shooters en primera persona.



HALO SIGUE VENDIENDO
15 de julio de 2003

El status del Jefe Maestro como icono de los videojuegos estaba asegurado ya que *Halo* seguía vendiéndose por todo el mundo y las cifras ya ascendían a los tres millones de unidades vendida. Se trataba del juego más famoso para esta consola y los cálculos estimaban que uno de cada cuatro usuarios lo tenía en su casa. En Bungie eran cautos y se tomaban el enorme éxito con cierta modestia. Por sorprendente que parezca, *Halo* conseguía incluso vender 40.000 copias al mes en Japón (un país sobradamente conocido por su desdén hacia los FPS). Al mismo tiempo, el Jefe Maestro empezó a ser protagonista de comics, novelas e inspiró la hoy ya clásica página web www.redvsblue.com. A día de hoy, ya sabemos que el éxito de *Halo* intentará trasladarse al cine con un guión de Alex Garland y la producción del archifamoso Peter Jackson.



NUEVAS ALIANZAS
25 de septiembre de 2003

En una clara intención de posicionarse mejor en el mercado japonés, Microsoft convenció a Yoshihiro Maruyama, de Squaresoft, para que fuera el nuevo Manager General de la compañía en Japón. Suyo fue el éxito de la buena recepción de la saga *Final Fantasy* en América y gracias a él también se consiguió firmar el acuerdo entre Square y Walt Disney para la realización de *Kingdom Hearts* para PS2. Recientemente, Maruyama ha sido clave en conseguir que algunas desarrolladoras japonesas programen títulos en exclusiva para la nueva consola Xbox 360.





OTRA NAVIDAD MÁS
24 de noviembre de 2003

El apoyo a Xbox no mostraba ningún signo de venirse abajo y ya había más de 350 títulos disponibles para el sistema durante las navidades de 2003. Nuevos *packs* salieron a la venta y los usuarios ya podían hacerse con la consola Xbox, *Halo, Midtown Mandess 3* y una suscripción para dos meses a Xbox Live por poco más de 200 €. Ninguna otra consola ofrecía tanto por tan poco. Durante el mes de noviembre también se lanzó *Project Gotham Racing 2*, el mejor título de carreras *on line* de su generación y un juego que robó horas y horas de sus vidas a muchos usuarios a través de Xbox Live.

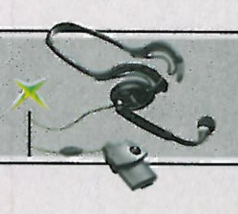


23 de abril de 2003
El controlador S se convierte en el modelo estándar

25 de septiembre de 2003
Yoshihiro Maruyama pasa a formar parte de Microsoft



24 de noviembre de 2003
Nuevo pack Xbox



2004 Un año significativo debido al lanzamiento de Halo 2, pero durante el 2004 también se dispararon las suscripciones a Xbox Live

NUEVA VERSIÓN DE XBOX
12 de marzo de 2004



Junto con el lanzamiento de una nueva versión limitada de Xbox (Crystal), Microsoft también anuncia la adquisición de títulos exclusivos. Con *Fable*, *Forza Motorsport*, *Halo 2*, *Jade Empire* y *Conker: Live and Reloaded* listos para la E3, el asunto no podría tener una pinta mejor...



MICROSOFT DOMINA LA E3
10 - 13 de mayo de 2004

Microsoft llevó a cabo varios anuncios durante la E3 que tambalearon a toda la industria. La primera revelación fue que *Halo 2* saldría a la venta a finales de año. La fecha quedó estampada en las mentes de todos los asistentes cuando Peter Moore desvelo que llevaba un tatuaje en el brazo con el logotipo de *Halo* y la fecha *9 de noviembre* (más tarde descubrimos que no era un tatuaje real). EA también anunció que iba a participar en el servicio Xbox Live y nadie mejor que Muhammad Ali para promocionar el acuerdo. Y como si con eso no bastara, Microsoft también utilizó a Donal Trump en un filme para enfatizar su dominio *on line* por encima de Sony. El cortometraje era una imitación de la serie de televisión *El Aprendiz* y mostraba a J Allard, Robbie Bach y Peter Moore derrotando a los rivales de Sony (o por lo menos se les parecían) Kaz Hirai, Ken Kutaragi y Andrew House. La película mostraba el poco interés que ha demostrado Sony en el juego *on line* y los asistentes lo aplaudieron. Con una especie de show parecido en su stand, Microsoft demostró que en el entretenimiento doméstico estaba gozando de un momento inmejorable y que podía enfrentarse a cualquier rival.







UN MILLÓN ON LINE
15 de julio de 2004

Microsoft anunció que había llegado al millón de usuarios en Xbox Live, un servicio que crecía tres veces más rápido que cualquier otro servicio de entretenimiento *on line*. Estaba disponible en 24 países alrededor del planeta, tenía más de 100 juegos con contenido multijugador *on line* y contaba ya con más de 160 millones de horas de partidas *on line* en solo dos años. También se desveló el modo Xbox Live Arcade, que ofrecía contenido descargable gratuito con juegos arcade, de puzzles y otros géneros. Este nuevo servicio se hizo increíblemente popular, especialmente entre las compañías pequeñas. Hoy en día, equipos como PomPom (responsables del brillante *Mutant Store*) están muy interesados en ampliar el servicio con shooters arcade.



XBOX DE 149 €
18 de agosto de 2004



Microsoft bajó el precio de Xbox hasta 149 € y consiguió que fuera más barata que PS2. La otra buena noticia es que las ventas de Xbox ascendían ya a los 15.5 millones de unidades y aparecen en el mercado juegos como *Fable* y *Los Caballeros de la Antigua República*. En el caso de *Fable*, fue el juego más rápidamente vendido de la historia en Estados Unidos.

LANZAMIENTO DE HALO 2
11 de noviembre de 2004



Con unas reservas que ascendían a la increíble cifra de 1.5 millones de unidades, *Halo 2* se lanzó al mercado en la fecha prometida. A lo largo de siete zonas horarias distintas, más de 7.000 comercios abrieron sus puertas para celebrar fiestas y acontecimientos durante el lanzamiento del juego más esperado de toda la historia. El epicentro de todo fue Times Square, donde la tienda Toys 'R' Us consiguió colas que daban la vuelta a toda la manzana. Mientras, en Europa, la benevolencia de Microsoft no conoció límites ya que los periodistas tuvimos acceso al juego en sus oficinas algunos días antes del lanzamiento oficial. Las notas de los análisis en todo el mundo superaron con creces la media del 9.

10 - 13 de mayo de 2004
Xbox domina la E3



15 de julio de 2004
Xbox Live ya cuenta con un millón de usuarios



11 de noviembre de 2004
7.000 tiendas abren durante la noche para vender *Halo 2*

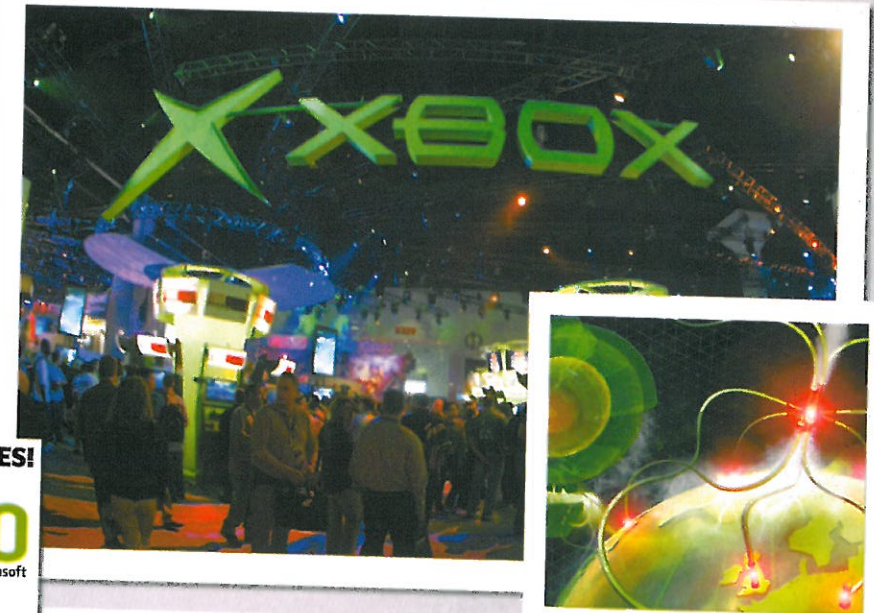


18 de agosto de 2004
Xbox se vende al increíble precio de 149 €

2005 Con un catálogo de una calidad innegable, Xbox va a toda marcha y se anuncia el lanzamiento de su sucesora

RÉCORD DE VENTAS
28 de enero de 2005

Xbox alcanza la madurez con títulos como *Forza Motorsport, Far Cry: Instincts* y *GTA San Andreas*. Las cifras de ventas muestran que el espacio entre Microsoft y Sony es cada vez más pequeño. Desde su lanzamiento, Xbox ya ha vendido 20 millones de unidades en todo el mundo (13.2 millones en América del norte, 5 millones en Europa y 1.7 millones en Asia). En Europa, Xbox es la única consola que sube en ventas durante todo el año, mientras que el mercado en general va a la baja. Además, Xbox ya dominaba el 29.5 del mercado durante 2004 (siete puntos más que en 2003). Otras cifras que impresionan son los 1.4 millones de usuarios suscritos a Xbox Live y las 6.4 millones de copias vendidas de *Halo 2*.





ANUNCIADA LA SUCESORA DE XBOX
9 de marzo de 2005

Durante la Game Developers Conference (GDC) de este año en San Francisco, Microsoft anunció los detalles de la sucesora de Xbox. Pero también anunció que el desarrollo *first party* cesaría para la plataforma original. Xbox 2 (tal y como se conocía en esos momentos) iba a contar con tres unidades PowerPC de 3GHz corriendo en paralelo, contaría con 256Mb de RAM unificada y soportaría la HDTV. Etiquetada como la consola más potente de esta generación, las primeras imágenes de los juegos son realmente impresionantes. La emoción aumenta cuando se anuncia que el creador de la saga *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, trabajará en exclusiva en dos juegos de rol para la plataforma a través de su nueva compañía Mistwalker. Otros acuerdos que cabe destacar son los llevados a cabo con Yoshiki Okamoto, presidente y CEO de Game Republic y Tetsuya Mizuguchi, creador y cofundador de Q Entertainment. El entusiasmo de los desarrolladores y distribuidores era alto y claro, muchos dudaban de que Microsoft tuviera tiempo de lanzar la nueva consola a finales de año...

LA ROX PASA A MEJOR VIDA

Pues sí, como ya te hemos comentado a lo largo de las páginas de este número, el camino vital de la Revista Oficial Xbox ha llegado a su fin. Como habéis podido comprobar a lo largo de este reportaje, hemos vivido un montón de emocionantes momentos juntos y estamos seguros de que aún quedan muchas sorpresas por delante para todos aquellos que posean una Xbox, aunque por desgracia nosotros no estaremos ahí para informar sobre ellas.
47 números y casi cuatro años en el mercado han dado para mucho, y aunque evidentemente ha habido momentos buenos y otros no tanto, en líneas generales el recuerdo que nos quedará es el de haber compartido una experiencia inolvidable aprendiendo un montón de cosas, y sobre todo, divirtiéndonos tanto como vosotros en compañía de nuestras consolas.
Una vez más gracias por vuestra fidelidad... y nos vemos en Xbox Live.

TODAVÍA LE QUEDA VIDA A XBOX...
4 de octubre de 2005



El extravagante evento X05 de Ámsterdam se centró principalmente en Xbox 360, aunque Microsoft prometió que seguiría apoyando la consola original. La fabricación de Xbox continuará hasta bien entrado 2006 y muchos desarrolladores tienen acuerdos para programar juegos hasta 2007. Las tiendas seguirán vendiendo la Xbox original y sus juegos, aunque está claro que habrá más espacio reservado para 360. Para los que duden de la calidad de los próximos juegos de Xbox deberían echarle un vistazo a *Battlefield 2: Modern Combat* (el mejor título *on line* desde *Halo 2*) y esperar la aparición de juegos como *Black, Just Cause* y *Bully*, que ya están en camino y que evitarán que la Xbox original desaparezca antes de tiempo.

28 de enero de 2005
20 millones de unidades Xbox vendidas en todo el mundo

9 de marzo de 2005
Anuncio oficial de Xbox 360

4 de octubre de 2005
Microsoft anuncia su intención de seguir apoyando Xbox hasta 2007



Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.



SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.



EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.

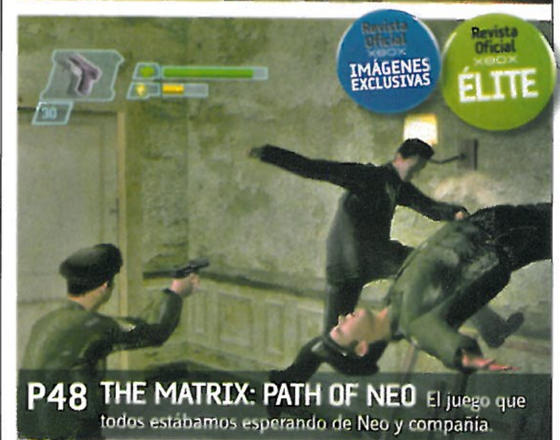
P34 **HALF-LIFE 2** Todos los escépticos que pensaban que el juego de Valve no sería igual de brillante en Xbox se van a llevar una tremenda sorpresa...



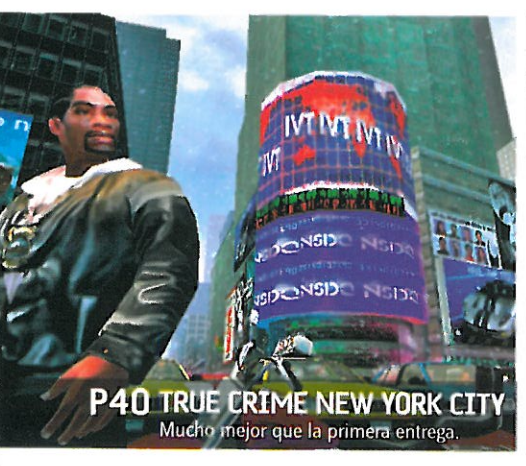
P44 DOOM 3: LA RESURRECCIÓN DEL MAL Tan terrorífico y trepidante -o más- como su antecesor.



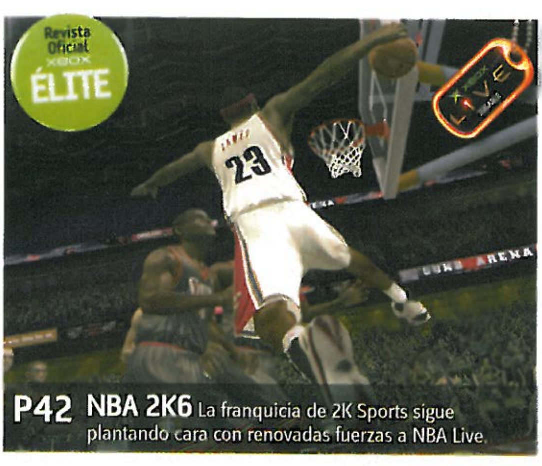
P46 CALL OF DUTY: BIG RED ONE La franquicia bélica recupera lo mejor de su esencia.



P48 THE MATRIX: PATH OF NEO El juego que todos estábamos esperando de Neo y compañía.



P40 TRUE CRIME NEW YORK CITY Mucho mejor que la primera entrega.



P42 NBA 2K6 La franquicia de 2K Sports sigue plantando cara con renovadas fuerzas a NBA Live.



Uno de los títulos más importantes de la historia

Desarrollador: Valve	Distribuidor: EA
Jugadores: 1	Live: No
Salida: Ya disponible	Pegi: +16
www.half-life2.com	

En esto del periodismo *consolero* es muy fácil dejarse llevar por la emoción y terminar siendo más sensacionalista que cualquier programa televisivo del corazón. Suele pasar, lo reconocemos. En ocasiones, acertamos al poner el grito en el cielo y clamar que estamos ante una obra maestra. Y en ocasiones, nos dejamos llevar por el momento y alabamos creaciones que caducan a los pocos meses en este acelerado mundo de los videojuegos. Pero siempre hay excepciones, claro está. Y una de ellas, quizás la más grande de todas, es *Half-Life 2*. Todo lo que se pueda decir sobre el título de la compañía Valve se queda corto. Estamos ante un punto y aparte en la historia de los videojuegos y es, sin duda alguna, una de las obras cumbre de la programación en el día de hoy. ¿Estamos siendo sensacionalistas? Pues claro, somos conscientes de ello. Pero no estamos exagerando, sólo intentamos reflejar en palabras la grandeza de todo lo que envuelve a Gordon Freeman y su peculiar mundo.

Si eres de los que piensan que sólo las consolas sirven para jugar y que los ordenadores son máquinas endiabladas con las que sólo se puede jugar con títulos de estrategia o simuladores de vuelo, deja que te digamos un par de cosas: a) estás muy equivocado y b) te perdiste uno de los mejores juegos de la historia. Pero tranquilo, ambas cosas se pueden rectificar. Todavía estás »



↑ Recoge las hojas de la sierra y utilízalas para terminar con los enemigos.

↑ Acaba con los característicos trípodes de *Half-Life 2* con cualquier arma que tengas a mano.

Está todo lo que convirtió a la versión de PC en uno de los mejores y más impresionantes títulos de la historia

» a tiempo de entrar en razón y ver que con los ordenadores también se puede jugar y, gracias al trabajo del equipo de Valve, la versión para Xbox de *Half-Life 2* ya está entre nosotros.

Y la verdad es que nos temíamos lo peor. Desde que se anunció hace ya algún tiempo que las aventuras de Gordon Freeman iban a ser trasladadas a la caja negra de Microsoft, muchos (nosotros entre ellos) pensaron que era algo imposible. Aunque nadie duda de la capacidad y de la potencia de Xbox, *Half-Life 2* era mucho *Half-Life 2* para una consola. De haberse trasladado a cualquier otra máquina (no vamos a decir nombres), el resultado habría sido, muy seguramente, un rotundo fracaso. Pero en el caso de Xbox, había lugar para la esperanza. Y afortunadamente, tenemos que quitarnos el sombrero ante la labor realizada. Está todo, absolutamente todo lo que convirtió a la versión de PC en uno de los mejores y más impresionantes títulos de la historia. ¿Cómo lo han conseguido? Ni lo sabemos ni nos importa, ya que seguramente no lo comprenderíamos. Pero lo que sí importa y de verdad es que *Half-Life 2* roza la perfección en casi todos los aspectos. Técnicamente es una delicia, una obra maestra digna de admirar en todos y cada uno de sus recovecos. El diseño »

PEGADIZOS No des de comer a los animales.

Los Percebes son el azote de la vida de Gordon Freeman. Hay montones de ellos por todas partes y si te atrapan deberás arreglártelas como puedas para escapar de ellos lo antes que puedas. Son muy peligrosos, a no ser que dispongas de un buen plan...



Míralos, allí quietos esperándote. ¿No son adorables? Incluso dan ganas de ponerles nombres a todos, ¿verdad? Pero tres balas son demasiada munición para desperdiciar con estos bichejos...



Asegúrate de que se trata de un barril explosivo. Ahora lánzalo hacia sus tentáculos. Los hambrientos animales lo cogerán y se prepararán para darse una buena comilona.



Un disparo certero conseguirá que el barril prenda en llamas. A medida que se acerque a las bocas de tus enemigos, explotará en mil pedazos y conseguirás liquidarlos a todos de un golpe. Genial.

↓ Mantén el punto de mira en los enemigos grandes o acabarán contigo en cuestión de segundos.



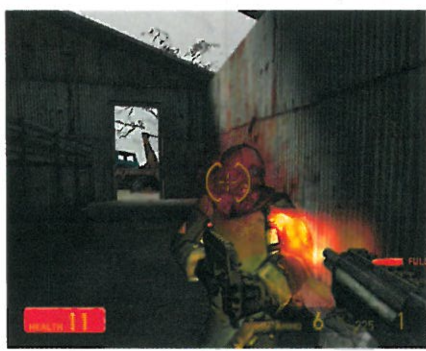
Información adicional



BOLAS ELÉCTRICAS
No puedes destruirlas y si te alcanzan, las heridas son bastante serias. Pero tranquilo, con el arma gravitatoria puedes atraerlas y lanzarlas muy lejos, preferiblemente al mar, para que no te molesten.

A PORRAZOS POR LA VIDA
Recuerda utilizar la barra de hierro para romper las cajas. Te ahorrarás munición y es más silenciosa que un arma de fuego.

OBSERVA TU ENTORNO
En zonas con construcciones, mira por tus alrededores y busca el emblema de *Half-Life 2*. Casi siempre significa que hay munición y *kits* medicinales cerca. Sólo deberás descubrir dónde están...



↑ Los disparos a la cabeza son muy efectivos.



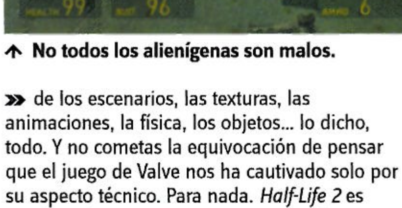
↑ Convierten a las víctimas en zombis.



↑ No todos los alienígenas son malos.

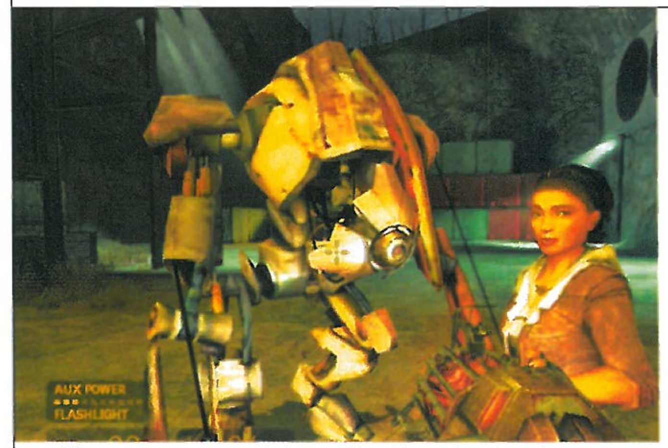


↑ Trampas a tutiplé. Apaga el fuego y pasa por entre los cuerpos. ¡Claro que puedes!

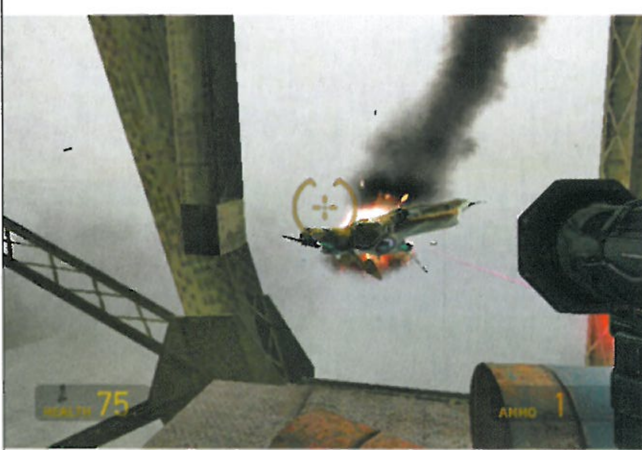


» de los escenarios, las texturas, las animaciones, la física, los objetos... lo dicho, todo. Y no cometas la equivocación de pensar que el juego de Valve nos ha cautivado solo por su aspecto técnico. Para nada. *Half-Life 2* es mucho más que un programa impecable.

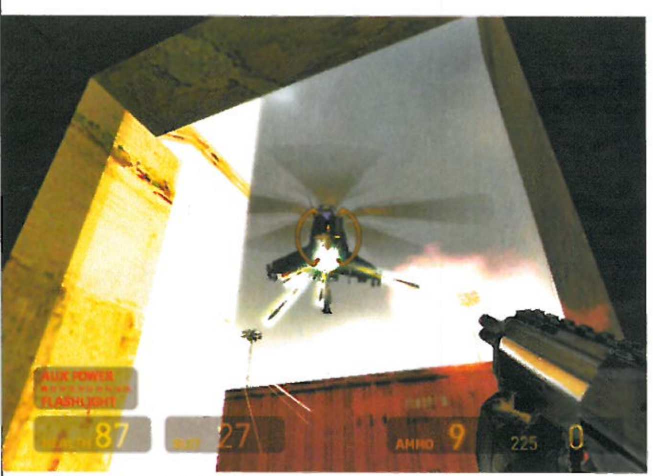
HL2 es una experiencia que hay que vivirla para apreciarla. Y hay que vivirla varias veces. Cuando hayas terminado el juego (que seguro lo harás), sentirás que no ha sido suficiente y tarde o temprano volverás a jugarlo, sin lugar a dudas. La historia empieza con Gordon Freeman (el protagonista, por si no lo sabías todavía) llegando a Ciudad 17 a bordo de un tren. Ya en los primeros minutos de juego te das cuenta de que estás ante algo diferente. Los escenarios, los personajes y el argumento empiezan a calar en ti y te atrapan nada más empezar. Al poco rato, ya descubres qué está pasando y cuál será tu objetivo. Al parecer, los alienígenas se han apoderado del lugar y, inspirándose en George Orwell y su libro *1984*, intenta controlar y *proteger* a los humanos. Nada de eso. Las apariencias engañan y aquí más que nunca. ¿Tú objetivo? Ya lo has deducido: liderar la resistencia humana y liberar a tus compañeros de las zarpas de los extraterrestres. ¿No es »



Alyx y su perro te enseñarán a utilizar el arma gravitatoria.



Si esas naves consiguen alcanzarte, estás muerto...



Aléjate de este helicóptero, no te enfrentes a ellos o lo lamentarás.



Si todo lo demás falla, una granada puede servirte para derrotar a tu enemigo.

El juego da un giro de 180° cuando podemos utilizar el Arma Gravitatoria

» original? Claro que no. Es una historia que hemos visto miles de veces tanto en los videojuegos como en el cine. Pero como suele decirse, no hay ni buenas ni malas historias, simplemente, hay buenas y malas maneras de contarlas. Y los chicos de Valve saben un rato acerca de técnicas narrativas, líneas de acción y ritmos argumentales. Todo lo que aparece en el juego, aparece por alguna razón. Los diálogos son excelentes, las secuencias de vídeo siempre aportan algo interesante y el ritmo impreso en el juego es absolutamente delicioso. En *Half-Life 2* no encontrarás escenarios creados para llenar huecos entre capítulo y capítulo, no encontrarás niveles o fases aburridas que no parecen tener sentido alguno y ni siquiera encontrarás personajes estúpidos creados simplemente para soltar algún chiste de vez en cuando. *Half-Life 2* es un título serio en todos y cada uno de sus aspectos y, en el aspecto de la historia y argumento, aún más que en otros. Si técnicamente la obra de Valve te deja boquiabierto, su ritmo argumental es el que te mantiene pegado delante del televisor durante horas y es el culpable de que quieras terminar el juego cueste lo que cueste. Cada capítulo es como una nueva aventura y, al terminar, siempre quieres saber más, quieres saber qué ocurrirá y quieres saber cómo se las arreglará Gordon Freeman para resolver todo lo que se le viene encima.

Como excelente obra que es *Half-Life 2*, también tiene su buen repertorio de personajes secundarios. Está el siempre misterioso y aterrador GMan, Barney, un perro robot del que te quedarás prendado y Alyx, la compañera de batalla de Gordon Freeman en algunas partes del juego. El personaje en cuestión nos ha parecido de lo más interesante, pero lo mejor de esta chica es que es la responsable de que podamos utilizar el Arma Gravitatoria. A partir de ahora, que quede clara una cosa. El Arma Gravitatoria es el arma más

ESCENARIOS *Half-Life 2* es un juego inteligente y puedes servirte de sus escenarios.

Vamos a ver, ¿quieres terminar con todo un grupo de soldados gastando solo una bala? Aquí te explicamos cómo conseguirlo...



En primer lugar, asegúrate de llegar a la grúa que te mostramos en la imagen. Ahora pon el dedo en el gatillo y termina con el soldado que hay arriba.



Ahora sube hacia la grúa y siéntate para empezar a controlarla. ¿Qué te parece la idea de coger un contenedor de esos enormes y llenos de piezas de metal?



Balancea la caja y aplasta a los enemigos desde aquí. ¿Ves las marcas en el suelo? Enemigos de gatillo fácil que no hubieran dudado en llenarte de plomo...



Cuando hayas terminado de aplastar todo lo que quieras, baja de la grúa y ve hacia la zona para recoger la munición e inspeccionar qué se está cociendo.

↓ Cuando conduzcas el hidrodeslizador, la acción se acelerará mucho... y los misiles de ese tanque también.

Información adicional

CAZADOR
¿Quieres malgastar munición? Pues dispara a la fauna que puebla el juego. Los pájaros están tan bien diseñados que incluso cuentan con sus propios esqueletos que explotan cuando les disparas.

CUIDADO CON EL FUEGO
Recordad niños, nunca debéis jugar con fuego. Os quemaría el traje y todo lo que haya alrededor, enemigos incluidos.

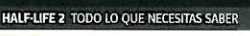
impresionante que hayamos visto jamás en un videojuego en toda la historia de los videojuegos. No ha habido nada parecido hasta ahora y sigue sin haber nada que se le pueda comparar. ¿Y en qué consiste esta arma? Pues es un simple aparato que te permite levantar cualquier objeto de tamaño aceptable que no sea orgánico y lanzarlo por todo el escenario. ¿Y eso es tan impresionante? Pues si, teniendo el cuenta el motor de física Havok que se ha utilizado en *Half-Life 2*, esta arma tiene una importancia que no descubrirás hasta que la pruebes. Coge un barril explosivo y lánzalo hacia tus enemigos, recoge munición inalcanzable, levanta un radiador y protégete de las balas enemigas, coge una hoja de una sierra mecánica y lánzala para partir en dos a tus enemigos... ¿Te vas haciendo a la idea? Pues eso y mucho más es lo que ofrece el Arma Gravitatoria. Y es que el juego da un giro de 180º a partir del momento en que podemos utilizarla. Además, ten en cuenta que los escenarios y objetos de *Half-Life 2* responden a la fuerza de la gravedad tal y cómo lo harían en el mundo real. Así pues, contar con un arma con la que puedes servirte de objetos y de la gravedad es como convertirte en un semi-dios. Y de verdad que nos encantaría contarte qué sucede con el arma gravitatoria en el último capítulo del juego, pero es mucho mejor que lo descubras tú mismo no sin antes preparar algunos pañuelos para limpiar las babas que vas a dejar en el suelo del comedor de tu casa.

Y las magnificencias de este título no terminan aquí. La inteligencia artificial es otro aspecto absolutamente destacable. Cada tipo de enemigo se comporta y reacciona de manera distinta. Un ejemplo fácil: lanza una lata de bebida cerca de un soldado Combine y éste deducirá que tú la has lanzado y vendrá en tu busca. Lanza una lata de bebida cerca de un zombi y lo distraerás de su recorrido, pero será demasiado estúpido para buscarte a ti.

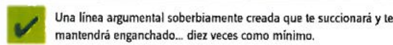
¿Hay algo que lamentemos de *Half-Life 2*? Pues la verdad es que no incluye modo multijugador *on line*. Pero pensándolo bien, el título de Valve nunca fue pensado para ser un nuevo *Counter-Strike*. Es un juego para partidas individuales y nos parece perfecto tal y como está, aunque eso sí, nos hubiera encantado que existiera la posibilidad de descargar nuevos niveles o capítulos a través de Xbox Live tal y como sí puede hacerse con la versión para PC. Pero ni siquiera eso empaña la obra de Valve y *HL2* es, sin lugar a dudas, uno de los más grandes juegos jamás creados. Con la llegada de Xbox 360 en nuestras tierras, es un auténtico placer ver que hay compañías que ponen toda la carne en el asador y se esfuerzan para crear auténticas joyas para la *vieja* Xbox y demostrar el potencial que todavía tiene la hija progenitora de Microsoft.



Resumen



HALF-LIFE 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER



- ✔ Una línea argumental soberbiamente creada que te succionará y te mantendrá enganchado... diez veces como mínimo.
- ✔ El arma gravitatoria es lo mejor que hayas podido ver en la historia de los videojuegos. Olvídate de cualquier otra arma.
- ✔ Cuando te quedas deslumbrado por los escenarios, entonces eres consciente de la grandeza de este título.
- ✔ Desde ciudades infestadas de enemigos a pueblos repletos de zombis pasando por parajes desolados.
- ✘ Nos hubiera gustado que pudiésemos descargar futuros episodios como en la versión para PC.

Veredicto

Creado con una brillantez inimaginable, hay que jugarlo para creerlo. Un videojuego que roza la perfección como ningún otro título hasta la fecha.

9,8//10



True Crime NYC

Intentando pisarle los talones a GTA



No es ningún secreto que *GTA* originó un género cuya principal característica es un diseño de juego abierto. Uno de los primeros títulos que se atrevió a intentar competir con él fue *True Crime Streets of L.A.*, que sentó una base medianamente sólida a pesar de tener múltiples defectos. La secuela que nos ocupa no es tal en realidad, sino más bien una nueva entrega de la serie, a pesar de que hace gala de notables mejoras con respecto a su predecesor.

El protagonista es Marcus Reed, un pandillero que se convierte en detective de la policía de Nueva York. Su comportamiento en las calles y durante la investigación, simplificado en un sistema de puntos de poli bueno o poli malo, determina su potencial progresión dentro del cuerpo de policía. La estructura de juego es totalmente abierta, con un guión que consta de cuatro casos que resolver y que conforma la trama principal, y múltiples misiones secundarias, pequeños y grandes crímenes que puedes optar por resolver o no, deteniendo o acabando con sus autores.

Como ya sucediera en *Streets of L.A.*, aquí se ha recreado la ciudad que titula el juego, de manera que hay kilómetros y kilómetros de calles, manzanas y lugares medianamente reconocibles de Nueva York. Te puedes desplazar por la ciudad a pie, en un vehículo (sea tuyo o no) o, curiosa novedad, en el metro, también replicado en esta versión virtual de la ciudad de los rascacielos. Pero ten cuidado porque todos ellos están repletos de peligros en forma de enemigos que pueden atacarte en cualquier momento.

Además de disparar con el pequeño arsenal disponible, luchar cuerpo a cuerpo o emplear cierto sigilo, amén de poder asomarte por esquinas para disparar o hacerlo desde el coche mientras conduces, puedes visitar diferentes gimnasios por toda la ciudad en los que aprenderás una amplia variedad de artes marciales para despacharte a gusto con los criminales. Cambiar de un sistema de combate a otro es muy sencillo y funciona perfectamente en cualquier situación, lo que proporciona mayor ritmo al juego.

En realidad, la aportación básica de *True Crime New York City* sobre *Streets of L.A.* es un rediseño completo del sistema de juego para que los diferentes componentes del original encajen mejor en esta entrega. El resultado consolida una fórmula con identidad propia que se ve enriquecida por un guión casi de cine, a pesar de su excesiva recurrencia a los tópicos, y una jugabilidad mucho mejor.

No obstante, esto no es jauja, porque hay un aspecto fundamental que Luxoflux no ha logrado plasmar adecuadamente y es la vida de la ciudad. Sí, hay tráfico y gente realizando sus supuestas tareas cotidianas, pero por algún motivo no resultan demasiado creíbles y hay cierta sensación persistente de artificio en todo ello. Quizá sea que, a ratos, los vehículos parecen flotar ligeramente, o que hay muy pocos modelos de personaje y ves las mismas caras constantemente, puede que la percepción inconsciente de un patrón de movimiento y comportamiento y la falta de reacciones apropiadas de los habitantes del mundo virtual y del mundo mismo ante tus acciones... El caso es que no termina de convencer, aunque para la mayoría será suficiente tal cual se presenta y logrará dar el pego. Un buen juego, pero no termina de cuajar y le queda trabajo aún para equipararse a su inmediato referente. De todas formas, puede representar un buen inicio para una posible continuación.

Información adicional

Los actores Christopher Walken y Laurence Fishburne prestan su talento a dos de los personajes más relevantes del juego, que se ha mantenido en versión original subtitulada. La banda sonora incluye temas de Danzig, Blue Oyster Cult, Redman, The Misfits y otros. Puedes calificar las canciones y según tu puntuación pueden quedar excluidas de tu partida.



En el metro también se producen crímenes.



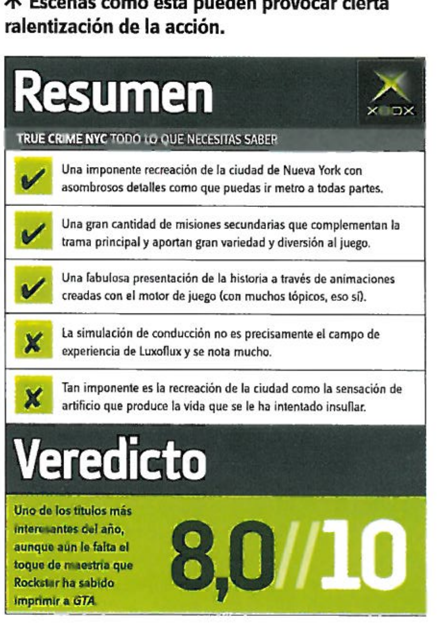
Como en las mejores películas de acción.



Puedes emplear diversos métodos.



Escenas como ésta pueden provocar cierta ralentización de la acción.



Resumen

TRUE CRIME NYC TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Una imponente recreación de la ciudad de Nueva York con asombrosos detalles como que puedas ir metro a todas partes.
- ✔ Una gran cantidad de misiones secundarias que complementan la trama principal y aportan gran variedad y diversión al juego.
- ✔ Una fabulosa presentación de la historia a través de animaciones creadas con el motor de juego (con muchos tópicos, eso sí).
- ✘ La simulación de conducción no es precisamente el campo de experiencia de Luxoflux y se nota mucho.
- ✘ Tan imponente es la recreación de la ciudad como la sensación de artificio que produce la vida que se le ha intentado insuflar.

Veredicto

Uno de los títulos más interesantes del año, aunque aún le falta el toque de maestría que Rockstar ha sabido imprimir a *GTA*.

8,0//10



NBA 2K6

El circo del baloncesto americano todavía tiene mucha guerra que dar



Con el trono de la saga *NBA Live* en mente, llega al mercado *NBA 2K6*, la nueva apuesta de simulación de baloncesto de 2K Games.

La primera novedad con respecto a versiones anteriores es el cambio de controles con respecto a entregas anteriores. En esta ocasión, la velocidad de movimiento estará limitada para evitar esos partidos donde los jugadores se pasaban los cuatro periodos corriendo como locos de un lado al otro de la cancha, típicos en los antiguos *NBA 2K*. Además, cada jugador contará con un medidor de fuerza -también limitado- que se recarga poco a poco, por lo que primará bastante la táctica y la técnica a la hora de llevar a cabo los movimientos. Las combinaciones de estos últimos son múltiples -no verás siempre la misma jugada repetida-, y podrás hacer que tus estrellas obtengan movimientos característicos. Todos ellos generan puntos para el jugador que sirven para cerrar emparejamientos con los mejores equipos o encontrar un rival de tu nivel en el modo *on line* presente en Xbox Live. Pero no se acaban aquí las bondades de los puntos (aunque a veces son un estorbo para tu progresión), ya que también podrás canjearlos por nuevos contenidos de música -la BSO es una gran compilación de temas hip-hop-, minijuegos y accesorios para tu jugador dentro del modo 24/7.

Asimismo, existen novedades en los modos de juego. La primera de ellas es la incorporación del modo 24/7 (más conocido como Carrera), en el que generas desde cero a tu propio jugador. Empezarás en campos de entrenamiento de la NBA para después pasar por la recepción de ofertas de equipos y comenzar tu andadura en la mejor liga de baloncesto del mundo. A medida que evoluciones tu juego y seas más importante en puntos o participación, puedes tener mejores ofertas de renovación o de otras franquicias interesadas en hacerse con tus servicios.

A nivel técnico también se han notado los cambios con respecto a entregas anteriores. Se perciben grandes mejoras en el apartado gráfico, desde los movimientos de jugadores a nivel individual (quiebros, ganchos, mates y suspensiones) hasta las vistas de cámara más alejadas de la cancha, que mantienen la sensación de ver un partido real por la TV.

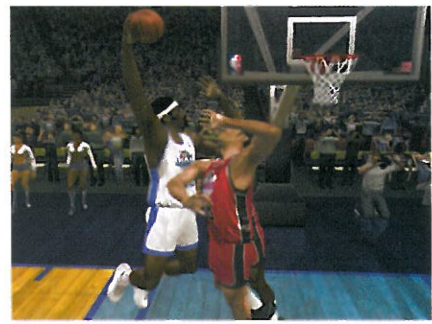
Por último, *NBA 2K6* incorpora lo que se ha denominado V.I.P. System, un elemento que guarda los perfiles de tus contrincantes para poder seguir compitiendo con ellos aunque no estén disponibles. Puedes aprender sus movimientos y estrategias para que los enfrentamientos sean más reñidos la siguiente ocasión que os encontréis en la cancha. Por lo demás, esta última entrega mantiene todos los elementos de esta saga: compra y venta de jugadores, estrategias de juego, competiciones oficiales... Todo lo que no puede faltar para un amante del buen baloncesto.

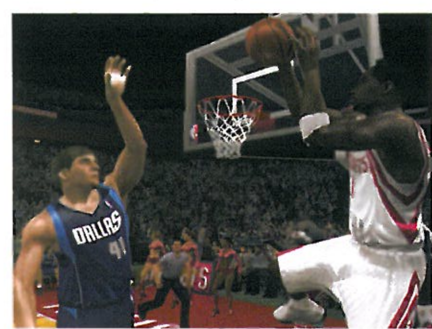
Información adicional

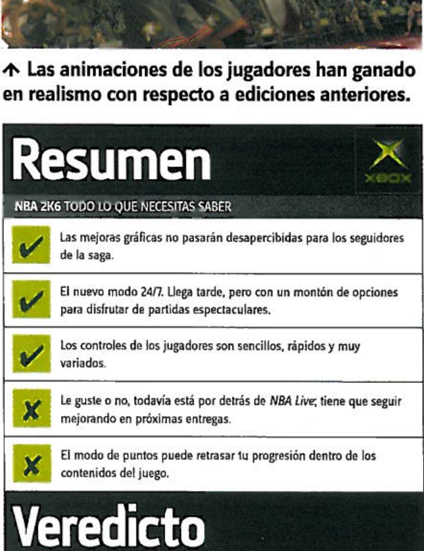
LA MEJOR DEFENSA ES... DEFENDER

Se puede elegir entre marcaje al hombre, defensa en zona o un sistema regular con especial atención a la defensa más de interior o de exterior, según prefieras. En *NBA 2K6* toman más protagonismo las políticas de entrenador y dirección de equipo, con todas las ventajas y problemas que eso conlleva.


↑ Saquille O'Neal participa activamente.


↑ Utiliza todo tipo de ataques.


↑ La mejora gráfica es espectacular.


↑ Las animaciones de los jugadores han ganado en realismo con respecto a ediciones anteriores.

Resumen

NBA 2K6 TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Las mejoras gráficas no pasarán desapercibidas para los seguidores de la saga.
- ✔ El nuevo modo 24/7. Llega tarde, pero con un montón de opciones para disfrutar de partidas espectaculares.
- ✔ Los controles de los jugadores son sencillos, rápidos y muy variados.
- ✘ Le guste o no, todavía está por detrás de *NBA Live*; tiene que seguir mejorando en próximas entregas.
- ✘ El modo de puntos puede retrasar tu progresión dentro de los contenidos del juego.

Veredicto

Una gran apuesta para combatir por el trono de la simulación de basket con *NBA Live*. Potente en gráficos, opciones y jugabilidad.

8,7//10



↑ Pelea contra Jefe de Nivel. Cada uno de los Cazadores se derrota de forma diferente.


↑ Regreso a la base UAC en Marte.


↑ Incluye paseos por la superficie marciana.

Doom 3: La Resurrección del Mal

Media ración de Infierno



Activision publica en esta recta final de 2005 *Doom 3: La Resurrección del Mal*, expansión que los usuarios de PC disponen desde la primavera pasada. Desafortunadamente, donde aquella mejoraba al original añadiendo un ineludible modo cooperativo *on line*, *La Resurrección del Mal* se muestra mucho más rácana. No hay juego cooperativo en esta ocasión, pero tampoco se ha aumentado el escaso límite de cuatro jugadores *on line*, como sí sucede en la versión PC. Al menos, se han vuelto a incluir los dos primeros juegos de la serie que aparecieron en la edición especial de *Doom 3*.

Fuera de estos aspectos, *La Resurrección del Mal* vuelve a ser una experiencia tan absorbente como su predecesor, con un acabado visual impresionante y sin apartarse un milímetro de la fórmula *Doom*. La historia sitúa la acción pocos años después de lo sucedido en *Doom 3*. La base UAC en Marte se encuentra abandonada desde entonces. Una señal provoca el envío de una expedición a investigar. En la piel de uno de los marines, el jugador encuentra el Artefacto, un artilugio del Infierno con muchos pretendientes. El Dr. Krugger vuelve a entrar en acción, se abren las puertas del Infierno y todo tipo de bichos -encabezados por tres temibles Cazadores que cumplen como jefes de nivel– se lanzan a buscar al jugador y quitárselo de sus manos muertas. Lo que sigue viene a ser un viaje con ida y vuelta del Infierno incluida. Hay una mayor variedad en general, con nuevos escenarios, armas, monstruos y el añadido de potenciadores -vía el Artefacto– que, en algunos momentos, convierten al jugador en una suprema máquina de destrucción sin oposición posible. Pero sigue siendo el mismo *Doom* de siempre y gustará o no en la medida que lo haya hecho el anterior.

La acción es de patrones fácilmente reconocibles, pero no menos efectiva por ello. También ayuda una duración más corta que la de *Doom 3* -algo propio de una expansión– y pequeñas novedades como la poderosa escopeta de dos cañones, una nueva adquisición llamada La Pinza –vamos, la misma pistola de gravedad que se vio primero en *Half-Life 2*–, el mencionado Artefacto que permite al protagonista usar una serie de habilidades -velocidad, fuerza, invulnerabilidad– mientras tenga almas con las que potenciarlo y un pequeño grupo de nuevos enemigos, aunque la mayoría son las mismas caras que en *Doom 3*.

La Resurrección del Mal es un juego sin sorpresas, aunque capaz de provocar adrenalina y sustos como pocos. El mayor *handicap* que presenta es lo limitado de sus opciones *on line*, pero aún así un buen festival de tiros multijugador no se lo quita nadie.

Información adicional

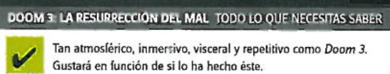
INSERT COIN

La Resurrección del Mal cuenta con cierta variedad de minijuegos que el protagonista encuentra en forma de máquinas recreativas. Plataformas y shooters antediluvianos en los que difícilmente nadie perderá más de un par de minutos.


↑ Los juagdores de PC se conocen a la perfección los escenarios.


↑ El Artefacto tiene un impactante diseño visual.


↑ El multijugador se mueve en los mismos paupérrimos límites que *Doom 3*.



Resumen

DOOM 3: LA RESURRECCIÓN DEL MAL TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Tan atmosférico, inmersivo, visceral y repetitivo como *Doom 3*. Gustará en función de si lo ha hecho éste.
- ✔ Las nuevas armas que aparecen en esta expansión del primer título son pocas, pero muy efectivas.
- ✘ Los nuevos enemigos, en cambio, poco añaden a la historia que ya nos conocemos.
- ✘ Peor provisto que su antecesor en opciones Live. Adiós al cooperativo y a los ocho jugadores.
- ✔ Uno de los juegos visualmente más impactantes para Xbox; observa detenidamente las capturas.

Veredicto

Muy similar a su predecesor. Aún sin cooperativo y sabiendo de sobras lo que vamos a encontrar, sigue siendo tan entretenido como aquel.

7,8//10



Big Red One es un CoD mucho más fiel al modelo original que Finest Hour.


El sabotaje es una de las misiones recurrentes.


Un IA decente se encarga de sostener el juego.


El tanque es una de las clases de vehículos.


El gatillo izquierdo permite levantar el arma.

Call of Duty 2: Big Red One

Revista Oficial XBOX ÉLITE

Mejor que su predecesor y un más que digno representante de la serie para Xbox



La serie *Call of Duty* protagoniza una nueva ofensiva este otoño en todos los sistemas posibles. En vanguardia, un *Call of Duty 2* -a secas- que se ha llevado unos elogios similares a los que cosechó la primera parte del juego allá por 2003. Considerado entonces como el shooter definitivo subsección Segunda Guerra Mundial, la serie dio el salto a las videoconsolas posteriormente con un *Finest Hour* que no levantó las mismas pasiones. Ni visualmente ni como juego era capaz de involucrar al usuario en la acción como el original, aún siendo un shooter de formas correctas.

Se ponen en marcha dos desarrollos. Infinity Ward, padres del invento, se ocupan de la segunda parte en PC y Xbox 360. Para el juego correspondiente a las videoconsolas de -ya- penúltima generación. Spark -responsable de *Finest Hour*- abandona la serie y deja paso a una colaboración entre Grey Matter -que ya había demostrado tener bien cogido el pulso al género en títulos como *Return To Castle Wolfenstein* o la expansión del *CoD* original *La Gran Ofensiva*- y Treyarch -hábiles arquitectos de juegos multiplataforma como los de *Spider-Man*-, encargados de conseguir un *CoD* más fiel al espíritu del primer lanzamiento de la serie. Y eso es lo que es *Big Red One*. No descubre nada nuevo, pero muestra los rasgos propios de *CoD* con mucha mayor convicción y mejores resultados que *Finest Hour*. Es decir, acción a lo grande, un camino lineal -algo menos- que permite muchos pequeños eventos prefijados, un sonido tan atronador como intimidante y una IA que no deja de recordar al jugador que ya no es el protagonista, sino un soldado más en el mayor conflicto de la Historia.

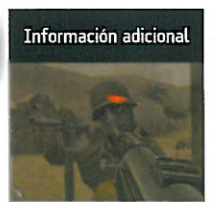
En lo que si se desmarca *Big Red One* de otros *CoD* es en la forma de estructurar su relato. El título hace referencia a la 1ª División de Infantería del Ejército de Estados Unidos. La primera en desplegarse en el frente y a la que el jugador acompaña como integrante por los desiertos de África frente al mariscal Rommel, las tierras de Sicilia, una nueva visita al Dia-D y, finalmente, bordeando la frontera franco-alemana. Uno de los cambios más llamativos de *CoD 2* -la ausencia de paquetes de salud- no aparece en *Big Red One*, lo que agradecerán los jugadores más tradicionales. La serie ha recibido una actualización gráfica que atrapa mejor al jugador gracias a los abundantes efectos de partículas, unos modelos de personajes mejor acabados y, sobre todo, su capacidad para manejar grandes escenas de acción con multitud de soldados sin perder el aliento, como le sucedía a *Finest Hour*. Aunque diseño y contenidos son diferentes al de la secuela creada por Infinity Ward, la mecánica es prácticamente idéntica. Durante la


Una de las secuencias narrativas.



Soldados con personalidad en *BRO*.

Información adicional



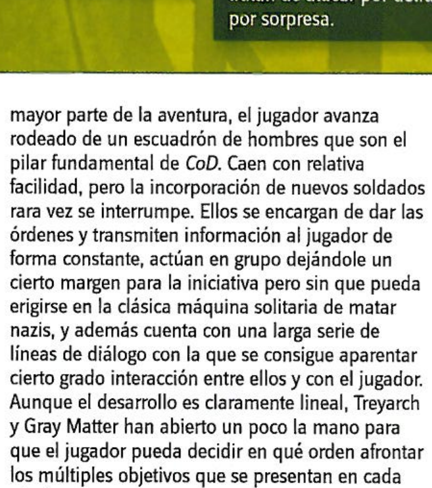
MULTIJUGADOR
Xbox Live también ha recibido más atención en esta secuela. Doce mapas y los modos Combate a Muerte individual y por equipos, Capturar la Bandera y Dominación para 16 jugadores. Con vehículos pero sin posibilidad de juego a pantalla partida. Todo a través de la interconexión de sistemas o Xbox Live. La acción de base es más sólida y funciona mejor que en el más soso multijugador de *Finest Hour*. La generosa cantidad de mapas ayuda a que la fiesta no decaiga en ningún momento.

ASES DEL CIELO Recorrido por un B29

¿Quién quiere ser el piloto cuando puedes estar en el asiento del artillero soltando lo que lleva uno de esos enormes B29? En una de las variantes con vehículos que presenta *BRO*, el jugador va saltando de posición en posición para cubrir todos los flancos del aparato.

BOMBAS FUERA
Apunta bien al objetivo y déjalas caer.

LINEA DE FRENTE
Dispara miles de balas por segundo a todo lo que veas.



CUERPO DE NAVE
La vista da vértigo, pero el artillero está seguro.

FUEGO DE COLA
Acaba con los aviones que tratan de atacar por detrás y por sorpresa.



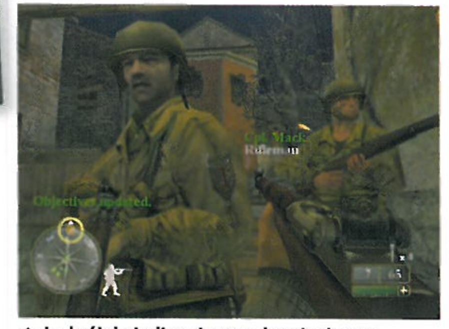
↑ No confundir con el otro *Call of Duty 2*.



↑ Abundan las secuencias sobre raíles.



↑ Los soldados mantienen informado al jugador.



↑ La brújula indica siempre los siguientes objetivos.

Información adicional

ARMAS
En *Big Red One* hay más -más de una treintena- y suenan y responden de forma mucho más convincente. Armas que el jugador puede recoger del suelo en cualquier momento o subirse al vehículo más a mano para abrir fuego.

mayor parte de la aventura, el jugador avanza rodeado de un escuadrón de hombres que son el pilar fundamental de *CoD*. Caen con relativa facilidad, pero la incorporación de nuevos soldados rara vez se interrumpe. Ellos se encargan de dar las órdenes y transmiten información al jugador de forma constante, actúan en grupo dejándole un cierto margen para la iniciativa pero sin que pueda erigirse en la clásica máquina solitaria de matar nazis, y además cuenta con una larga serie de líneas de diálogo con la que se consigue aparentar cierto grado interacción entre ellos y con el jugador. Aunque el desarrollo es claramente lineal, Treyarch y Gray Matter han abierto un poco la mano para que el jugador pueda decidir en qué orden afrontar los múltiples objetivos que se presentan en cada nivel.

A que la aventura se pase en un suspiro ayuda la escasa duración del juego. Pero también una notable variedad de objetivos que junto a las ocasionales fases a bordo de vehículos -en ocasiones para pilotar y otras para hacer fuego desde la posición de artillero- convierten las tres campañas en una carrera de lo más entretenida. No exhibe la misma épica que su hermano de mismo título, pero a niveles más modestos sabe dar todo lo que se espera de un *CoD*. La ubicación de los checkpoints es mucho más sensata que en *Finest Hour*, y tanto que las armas sean más y mejores como la habilidad al insertar los sucesos prefijados convierten a *Big Red One* en el mejor *CoD* y uno de los mejores shooters ambientado en la Segunda Guerra Mundial para Xbox.



↑ El jugador cuida de sus compañeros heridos.



Resumen

CALL OF DUTY: BIG RED ONE TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Más atmosférico que su predecesor gracias al poderoso sonido y una mejor presentación de las situaciones de combate.
- ✔ Sigue siendo un producto multiplataforma, pero con evidentes mejoras sobre la tecnología de *Finest Hour*. Incluyendo la IA.
- ✔ Más armas y más vehículos. Mucha variedad en un shooter tan frenético como es de esperar.
- ✘ Corto y fácil para un jugador experimentado del género. Los seguidores de la saga se lo acabarán en seguida.
- ✔ Numerosas opciones de juego *on line* que lo convertirán en uno de los favoritos en Xbox Live.

Veredicto

El *CoD* que tendría que haber sido *Finest Hour*. No compite por delante de la versión para Xbox 360, pero supera de largo a los *Medal of Honor*.

8,5//10





Sabe kung fu, karate, ninjitsu, aikido y origami. ¡Domina los aviones de papel!



The Matrix: Path of Neo

Revista Oficial XBOX ÉLITE

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Conviértete en Neo y descubre qué es Matrix

- Desarrollador: Shiny
- Distribuidor: Atari
- Jugadores: 1
- Live: No
- Salida: Ya disponible
- Pegi: +16
- www.atari.com/thematrixpathofneo

Despierta a la realidad. *Enter the Matrix* sólo existió en tu mente. Es cosa del pasado, aunque aún ocupe cierto espacio en algún lugar de los sistemas de memoria. *Path of Neo* es el aquí y ahora. Tú no eres tú. Te llamas Neo y te sientes impelido a escuchar las palabras de un hombre que se hace llamar Morfeo y que te ofrece una píldora azul y otra roja. Sabes lo que tienes que hacer para despertar: ingiere la píldora roja y todo lo que has conocido, todo lo que crees saber, todo lo que creías real, desaparecerá para siempre. La verdad te será revelada y tendrás que aprender a sobrevivir una vez más. Un escenario virtual te servirá como plataforma para empezar a descubrir tus habilidades y decidirá lo difícil que será tu senda, quizá la de El Elegido.

Ser Neo no es lo mismo que ser El Elegido y tus acciones y decisiones decidirán tu camino. Ese recuerdo que tienes de una trilogía cinematográfica que crees haber visto sólo es la piedra angular de *Path of Neo*: en tus manos está explorar la nueva realidad creada por los hermanos Wachowski para descubrir la libertad, vivir momentos inéditos y enfrentarte al férreo control que The Matrix quiere ejercer sobre sus cautivas fuentes de alimentación. Los virus y otros programas de control intentarán frenarte, pero a medida que escribas tu propia historia desarrollarás nuevas habilidades con las que llegarás a ver más allá del velo que tienes ante los ojos y que engaña a tu mente.

Tus sentidos perciben un mundo extenso, tan real que lo ves reflejado en el pulido suelo de un vestíbulo, tan vivo que las hojas de los árboles caen al golpearlos, tan luminoso que tu sombra te

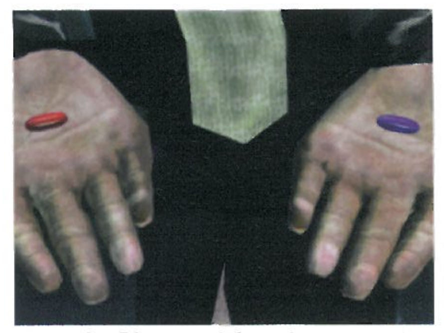
Información adicional



ALIENTO DE DRAGÓN
Los Wachowski se las han apañado para incluir toda referencia cinematográfica imaginable. Nuestra favorita es un guiño a una de las películas más famosas de Bruce Lee durante una de las misiones de entrenamiento.

Directamente desde *The Animatrix.*

Dale su merecido al agente Smith.


Coge la píldora roja. Sabe mejor.


El combate es genial y te haces con él rápidamente.

El combate tiene un peso específico.


«¿Pegar y disparar? ¡Sí!»

¡APRENDE KUNG FU! A menos que quisiera acabar muerto.



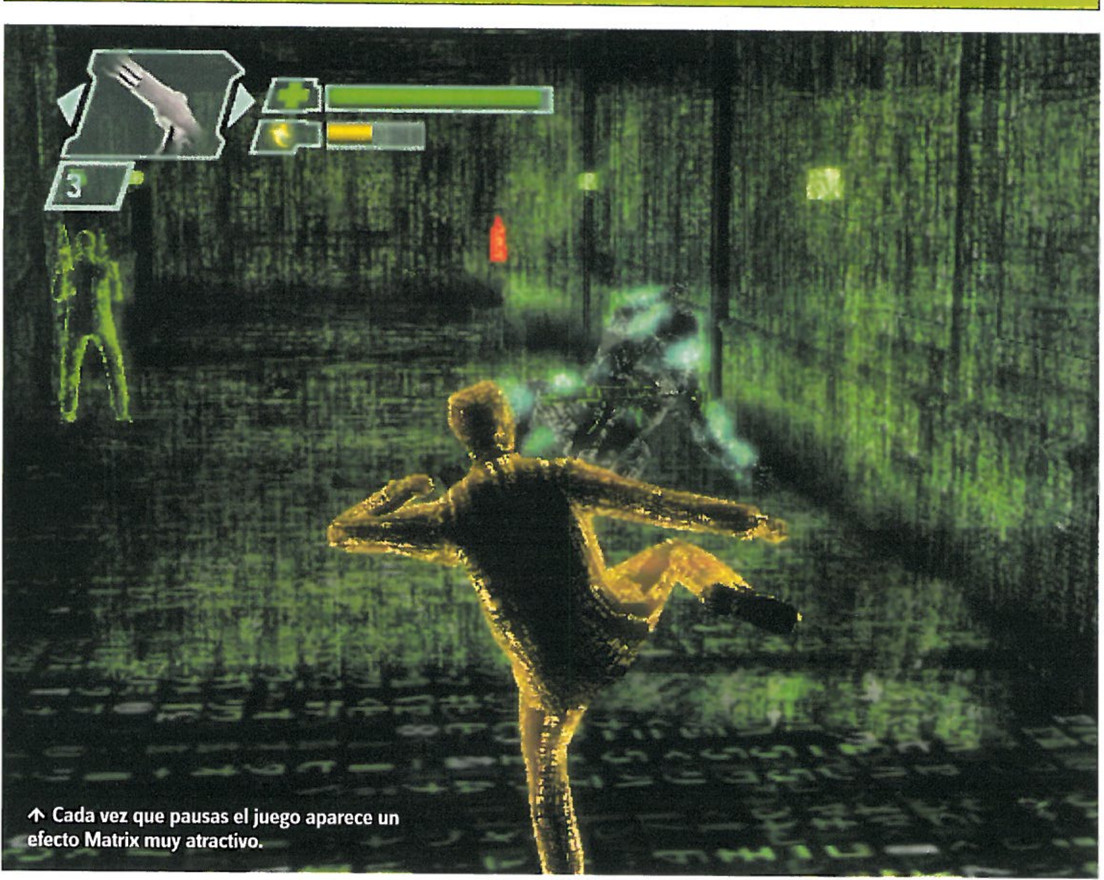
Ponte algo más cómodo, preferiblemente un quimono, y entrena contra la brillante cabeza de Morfeo para mejorar tus habilidades de combate. Zarandearle y arrojarle por la habitación es un bendito placer.



Parece que alguien ha estado viendo demasiadas veces *Golpe en la Pequeña China y Project Zero* antes de diseñar esta misión de entrenamiento de armas. Observa los movimientos de Neo empalando gente con su espada.



Cuanto más duro sea el combate, más movimientos aprenderás y mayor desarrollo tendrá el foco durante el juego. Esto te capacitará para ejecutar super-combos con los que derribar a oleadas de enemigos.



↑ Cada vez que pausas el juego aparece un efecto Matrix muy atractivo.



↑ Destroza las paredes como si fueran de papel.



↑ Recordamos este combate de la película.



↑ Es mejor que *Matrix Reloaded*, sin duda.



↑ Es casi una exhibición de ballet violento.

acompaña a todas partes, tan sólido que tus potentes golpes pueden destrozar una pared, tan peligroso que las balas de tus armas de fuego producirán agujeros en los muros. Tu oído también será engañado con el atronador ruido de un helicóptero que sobrevuela una azotea, los sonidos de la lucha que te envolverán en medio de multitudinarias batallas en las que tendrás que luchar con más de un oponente al mismo tiempo, el ominoso silencio cuando te acercas sigilosamente a un enemigo para acabar con él de un solo golpe por la espalda... Creerás que estás en una sala de cine viendo una película. Pero *Path of Neo* es real.

La fluidez de tu movimiento, tu capacidad para ralentizar el mundo a tu alrededor y ganar un precioso tiempo durante el cual ejecutar asombrosas acrobacias e infinidad de golpes que derribarán a tus enemigos, la sorprendente habilidad de tus oponentes para trabajar juntos y protegerse, los ataques orquestados que tendrás que afrontar solo o en compañía de otros que te ayudarán a superar algunos tramos de tu camino, tu creciente potencial que te permitirá desarrollar nuevos golpes y técnicas que culminarán con una inusitada facultad para volar... Todo te llevará a lo largo de una tortuosa senda en busca de una única verdad: ¿qué es Matrix?

Cuando se te presente la elección, coge la píldora azul y despertarás creyendo que *The Path of Neo* es sólo un videojuego, la inusual colaboración entre un estudio de videojuegos y la industria de Hollywood para reunir y extender una trilogía cinematográfica, un tremendo esfuerzo técnico y narrativo por recrear una experiencia única. Pero haznos caso, nosotros escogimos la píldora roja y estamos a punto de saber hasta dónde llegará el conejo blanco. Aquí, en la realidad de Matrix, aún no se ha decidido si el camino que estamos siguiendo es el de El Elegido o el de un iluminado llamado Neo. Nadie sabe lo que descubriremos al final. Ni tampoco lo que seremos. Lo único cierto es que al principio, por primera vez, éramos Neo.

Resumen



THE MATRIX: PATH OF NEO TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Aunque contiene la historia de las tres películas, el guión cuenta con muchas novedades y sorpresas para los *fans*.
- ✔ Presenta uno de los motores de combate más potentes que hemos visto. Lleva a los *beat'em ups* a un nuevo nivel.
- ✔ Controlar a Neo desde el principio es fantástico. Ver cómo crece el personaje durante el juego, es mejor aún.
- ✘ Aunque está totalmente traducido y doblado a nuestro idioma, se ha escapado alguna que otra voz en inglés.
- ✘ Ocasionalmente, la cámara puede darte algún que otro quebradero de cabeza en los espacios cerrados.

Veredicto

El mejor uso de una licencia cinematográfica que se ha hecho en años. No te defraudará si quieres disfrutar de Matrix en todo su esplendor.

9,5//10



La guerra en toda su dimensión. O lo más cerca que ha llegado un videojuego.

Operation Flashpoint: Elite

Vestigios de la Guerra fría


Des: Bohemian Inter.
Dis: Codemasters
Jugadores: 1
Live: 2-8 jugadores
Salida: Ya disponible
Pegi: +16
www.codemasters.com

Este es un juego bastante inusual y que lo va a tener difícil para encontrar su público. *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* es la largamente esperada versión Xbox de un shooter militar muy, muy realista que rompió unas cuantas barreras cuando fue lanzado para PC en 2001. El *pack* es generoso, pero lo que *Operation Flashpoint* no ha recibido es la actualización gráfica necesaria para un juego que data de 2001. Hay algunas mejoras -la iluminación o unos modelos que están mejor detallados que animados–, pero a la mayoría puede causar una impresión algo -o muy, según cada cual– negativa. *Cold War Crisis* continúa siendo, a día de hoy, el simulador militar más convincente, profundo y realista en forma de videojuego.

El escenario es un ficticio conflicto entre fuerzas de la OTAN y una facción rusa en el archipiélago ruso Malden a mediados de los 80. Un conjunto de islas que comprenden una superficie total de juego de 100 km cuadrados y que el jugador puede recorrer en su totalidad. A lo largo de *Cold War Crisis* y en la piel de cuatro hombres diferentes tendremos que cumplir con una serie de treinta misiones como parte de un conflicto que se desarrolla a una escala mucho mayor. No se trata del protagonista decidiendo el destino de la guerra a cada momento, sino de tomar parte en pequeñas misiones como las que realiza un soldado de a pie, digamos. Asegurar un pueblo, buscar un convoy y destruirlo, recoger a compañeros, etc... Como parte del pelotón o al mando del mismo. Nada, en principio, demasiado espectacular, pero variado y recreado con mucha realismo e intensidad. Las distancias se recorren en tiempo real, el sistema de daños es implacable y basta -de verdad– un solo disparo para caer y tener que recargar la partida. El movimiento y control del personaje son muy diferentes a los del shooter típico, el mundo de juego está cargado de detalles -desde la simulación de las mareas a los campanarios que suenan puntualmente cada hora de juego– y la acción muchas veces se desarrolla sin que el jugador tome una participación directa si lo desea, gracias a una estupenda IA solvente en muchas situaciones. Además, hay más de cuarenta vehículos -por tierra, mar y aire– y una treintena de armas con las que manejarse. No es, desde luego, para los amantes del gatillo fácil, pero quien busque un shooter con profundidad y un estilo diferente va a encontrar pocas cosas mejores que *Operation Flashpoint*. Viene cargado de modos de juego Live -incluyendo cooperativos y variaciones de Deathmatch y juegos por equipos– y también un editor de misiones. *Operation Flashpoint* tiene en contra su aspecto gráfico algo desfasado y una jugabilidad muy particular. Pero, como simulador militar, no tiene rival alguno.

Información adicional

CONDUCIENDO
Teniendo en cuenta que recorrer el escenario de juego a pie puede llevar hasta 45 minutos, el uso de vehículos es completamente imprescindible. Más de cuarenta que incluyen todo tipo de camiones, jeeps, tanques, aviones y helicópteros.


Se puede controlar igualmente desde el interior y en el exterior.

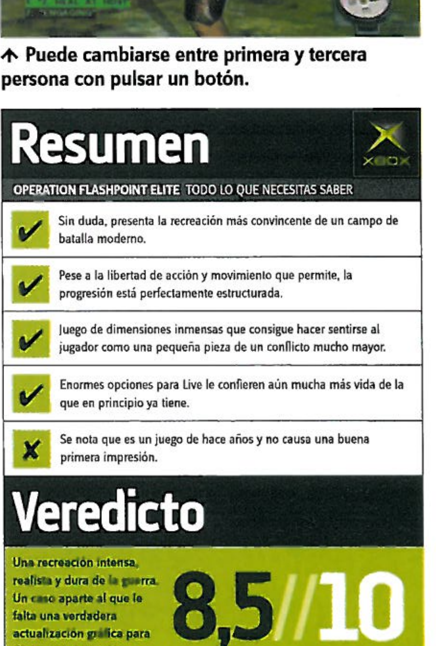

Incluye el juego original y *Resistance*.



Es posible afinar más la puntería.


Hay más de cuarenta vehículos en el juego.


Puede cambiarse entre primera y tercera persona con pulsar un botón.


Resumen

OPERATION FLASHPOINT ELITE TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Sin duda, presenta la recreación más convincente de un campo de batalla moderno.
- ✔ Pese a la libertad de acción y movimiento que permite, la progresión está perfectamente estructurada.
- ✔ Juego de dimensiones inmensas que consigue hacer sentirse al jugador como una pequeña pieza de un conflicto mucho mayor.
- ✔ Enormes opciones para Live le confieren aún mucha más vida de la que en principio ya tiene.
- ✘ Se nota que es un juego de hace años y no causa una buena primera impresión.

Veredicto

Una recreación intensa, realista y dura de la guerra. Un caso aparte al que le falta una verdadera actualización gráfica para destacar como merece.

8,5//10

El sol, fuente de vida... y de trabajo.

La energía solar, una nueva profesión.

En muy pocos años, gran parte del consumo de energía procederá de las energías renovables.

Entre el 2.005 y el 2.010, se deberán montar 4.200.000 m^2 de paneles en nuestro país, para cumplir el Plan de Fomento de las Energías Renovables (PER - Ley 54/1997 del Sector Eléctrico)

Instalador y Mantenedor de Energía Solar, el nuevo Curso de CCC, que te prepara para esta nueva profesión:

- Diseño, montaje y puesta en marcha de instalaciones solares térmicas.
- Conocimiento práctico de todos los componentes.
- Cuidado y mantenimiento técnico.

El **Diploma de Instalador** acredita al alumno para trabajar por su cuenta o para hacerlo en una empresa instaladora autorizada.

La energía solar, una profesión con gran futuro.

902 20 21 22
www.cursosccc.com

CCC
66 Años
El tiempo nos da la razón.

Te invitamos a recibir información sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC:
Apdo 17222 - 28080 Madrid.

Matricúlate este mes y consigue GRATIS esta estupenda AGENDA ELECTRÓNICA

¿QUÉ CURSO TE INTERESA?

Nombre: Apellidos:

Domicilio: Nº: Piso:

Población: C.P: Provincia:

Teléfono/s: / Fecha nacimiento: / /

DNI (opcional): País de nacimiento:

E-mail:

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, señale con una "X" esta casilla ☐; si no desea ser informado de productos o servicios de terceros, señale con una "X" esta casilla ☐ (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

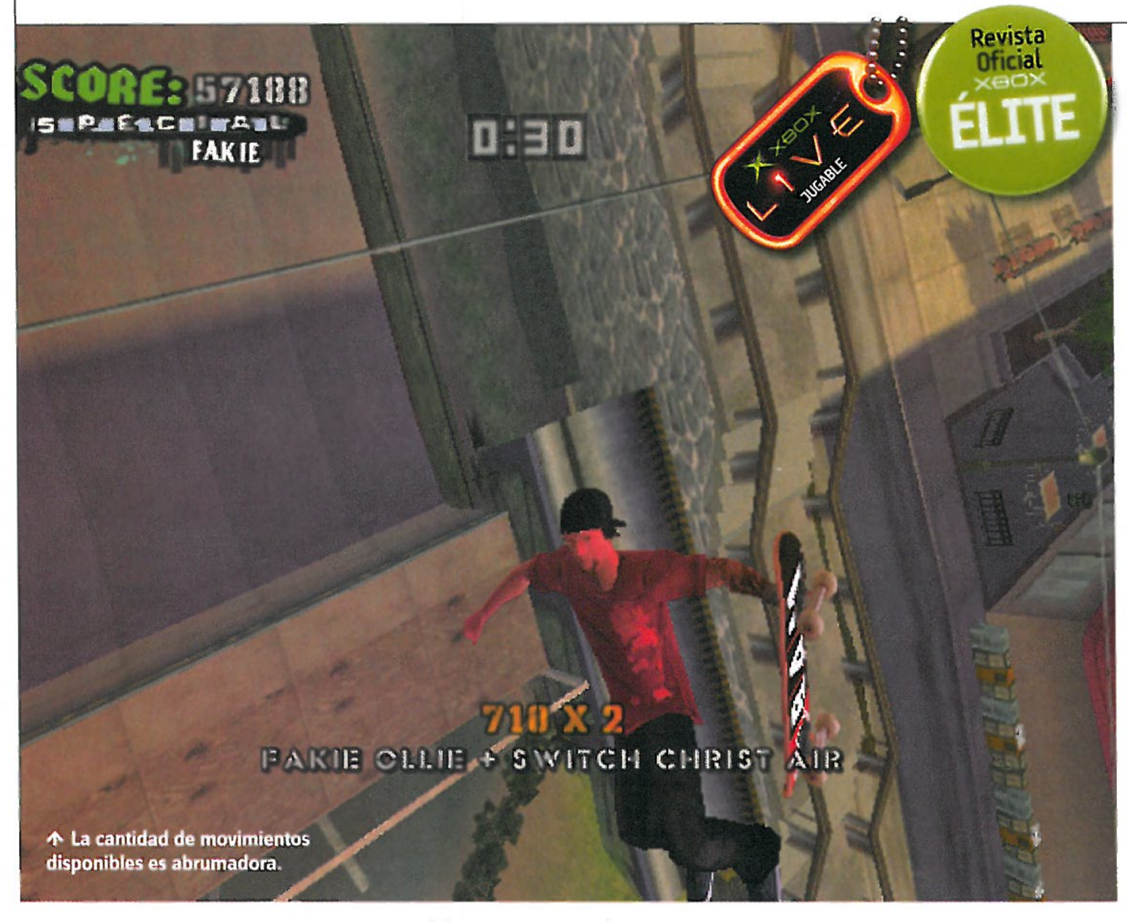
ZYP CCC

Otros Cursos de CCC

■ Fontanería. ■ Instalador Electricista ■ Técnico en Construcción de Obras. ■ Electrotecnia y Electrónica. ■ Mecánico de Coches y Motos. ■ Profesor de Autoescuela. ■ Mantenimiento Industrial. ■ Graduado ESO. Preparación Título Oficial. ■ "Inglés con 1000 palabras". "The Maurer Method". ■ Peluquería. ■ Auxiliar de Enfermería. ■ Auxiliar de Geriatría. ■ Quiromasaje. ■ Naturopatía/ Herbodietética. ■ Monitor de Relajación y Desarrollo Personal. ■ Monitor de Yoga. ■ Cocina. ■ Auxiliar de Clínica Veterinaria. ■ Gestor Inmobiliaria. ■ Técnico en Ofimática Empresarial e Internet. ■ Contabilidad. ■ Administración de Empresas. ■ Prevención de Riesgos Laborales. ■ Título Oficial de Agente Comercial. ■ Experto en Bolsa e Inversiones.

• Acreditado por el INEM. • Miembro del ANCED (org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales). • Garantía de Aprendizaje por escrito

ADMan



↑ La cantidad de movimientos disponibles es abrumadora.

Tony Hawk's American Wasteland

El verdadero e indiscutible rey de las calles



Una vez más, el equipo de Neversoft ha puesto sus neuronas a trabajar para tratar de reinventar su franquicia más importante, y así la saga *Tony Hawk* sigue incorporando suculentas novedades año tras año, desde sus primeras entregas en Psone.

Desde aquellos tiempos (recordemos que estamos ya ante la séptima entrega), la saga siempre se ha caracterizado por mantener un equilibrio perfecto entre la simulación exigente para el jugador y la diversión que proporciona su accesibilidad si le damos un poco de dedicación. Con el paso de los años y las versiones, su jugabilidad se fue refinando a la vez que se estancaba poco a poco su sistema de juego. Para aportar ideas frescas y algunas novedades, Neversoft amplió enormemente la variedad y las posibilidades de acción para el jugador lanzando al mercado las dos entregas con la coletilla *Underground*, que ofrecían una gran libertad de juego, un argumento que mezclaba conocidos personajes del mundillo del *sk8* y de la MTV, manteniendo eso si, el excelente control y la jugabilidad característica de la serie.

Nuestro objetivo en esta nueva entrega será el de labrarnos una carrera empezando desde cero en la enorme ciudad de Los Ángeles. Esto permite que la saga vuelva a sus orígenes, centrándose en convertirnos en un experto, mejorando las sensaciones respecto a las últimas entregas de la serie. La historia en sí es tan tópica como entretenida, pero desde que el primer *Underground* introdujo la novedad de un "argumento", ésta es la ocasión en la que resulta más convincente y

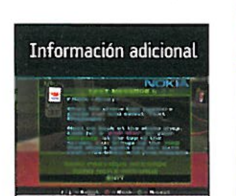


↑ Bam sigue estando en el juego.



↑ ¡Apatinando la ciudaaaad!

Información adicional



XBOX LIVE POR FIN
Nadie duda de la calidad de anteriores entregas de *Tony Hawk*, pero por fin podemos jugar *on line*, siendo una razón de peso para adquirirlo. Destaca la posibilidad de jugar en Xbox Live también usando varios de los modos a pantalla partida.

TAN FÁCIL COMO PATINAR CON LA TABLA

Ahora Tony Hawk también usa los pedales.

En ciertos momentos de la historia, será necesario realizar algunos objetivos utilizando una BMX , son desafíos específicamente diseñados para usar una bici.



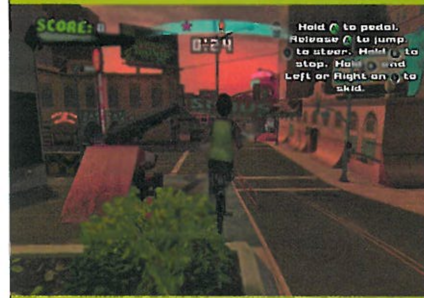
"lo mejor de la BMX"

- Se agradece mucho la inclusión de una BMX, así nos vamos olvidando de Dave Mirra y compañía.
- Los trucos que podemos hacer con la bici son nuevos y originales.
- Gracias a la BMX, tendremos más variedad en las misiones.
- Los controles son diferentes pero es muy divertida de manejar, tendrás que aprender.

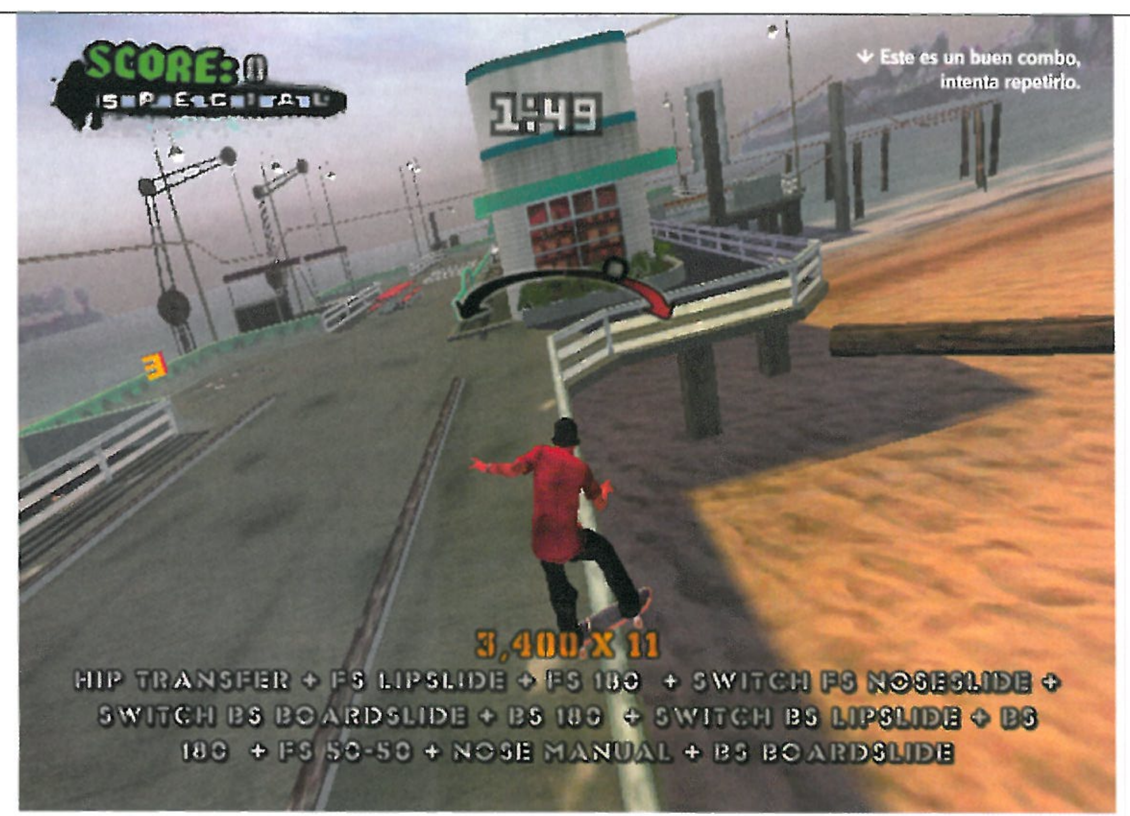


BIKE CONS

- Es un poco lenta y su control no aporta novedades respecto de otros juegos de BMX aparecidos anteriormente.
- Tardarás un tiempo en controlar sus nuevos movimientos.
- Las misiones BMX son muy numerosas.
- No podremos usar una BMX en los niveles clásicos.

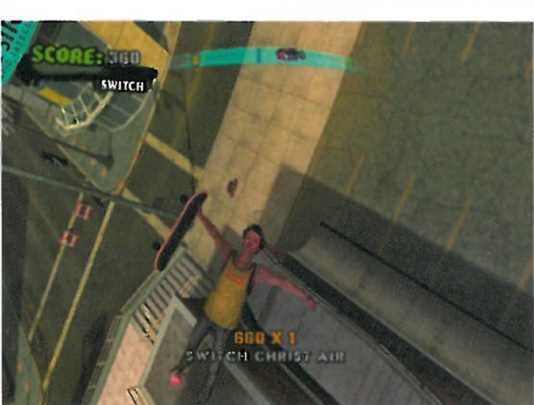


¿REALMENTE ERA NECESARIO?
Está claro que nos alegramos de que hayan añadido este modo con BMX, pero mientras jugamos no nos da la impresión de que esto fuera realmente lo que buscamos en *Tony Hawk*. Por otro lado, incorpora una nueva serie de trucos y amplía la jugabilidad, alargando la vida del juego.





↑ Un buen movimiento para conseguir muchos puntos.



↑ Sólo nos falta volar durante la partida.

entretenido. No obstante, para los que sigan prefiriendo limitarse a disfrutar por los escenarios sin tenerlo en cuenta, podrán disfrutar del modo clásico, donde dispondrán de seis escenarios presentes en anteriores entregas. Aquí los objetivos van desde conseguir determinados puntos haciendo combos de movimientos, hasta la recolección de cintas de vídeo o de letras con la palabra "Skate". La gran "pega" que siempre han tenido este tipo de títulos tiene mucho que ver con la paciencia del jugador, sobre todo si ya prevés lo que se va a encontrar. Un veterano de la saga ya sabe como realizar muchos de los movimientos incluidos, por lo que tan sólo tiene que aprender las novedades y los pequeños cambios que se hayan introducido. Por el contrari,o si te gusta el *skate* pero nunca has jugado a un videojuego sobre el tema, puede que al principio te cueste, pero mediante un poco de práctica pronto serás capaz de realizar los trucos que te piden durante el juego.

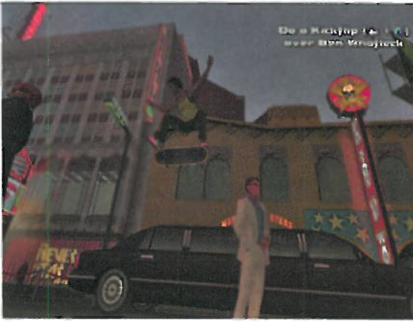
On line, el juego aumenta su duración hasta el infinito y más allá, permitiendo conectarse desde 2 a 8 jugadores. Estarán disponibles modos cooperativos, capturar la bandera, ganar en puntuación a los demás, etc... Si de momento no tenemos conexión, sigue presente la opción de crear nuestros propios recorridos y parques (además de poder editar personajes) con lo que estamos ante un título realmente duradero que no podrás acabar en un solo fin de semana.

A pesar de la gran extensión que tenemos para recorrer, no contemplaremos ninguna pantalla de carga durante el juego, utilizando para resolver este problemilla unas zonas de paso donde podremos seguir grindando o realizando trucos con la bicicleta, mientras accedemos a la siguiente zona. Los jugones más vagos o los que no quieran perder el tiempo viajando de un lado a otro, pueden coger el autobús para acceder a zonas más lejanas; como veis, son todo facilidades. Para lograr manejar con soltura unos escenarios bastante amplios, se ha optado por sacrificar un poco el nivel de detalle.

Donde sí se nota la experiencia de Neversoft haciendo juegos de *Tony Hawk* es a la hora de modelar a los personajes, con multitud de detalles junto a unas animaciones bastante realistas mientras vamos encadenando movimientos. La banda sonora es realmente completa y abarca todo tipo de géneros (Rock, Hip Hop, etc.).



↑ Insistimos en la espectacularidad del BMX.



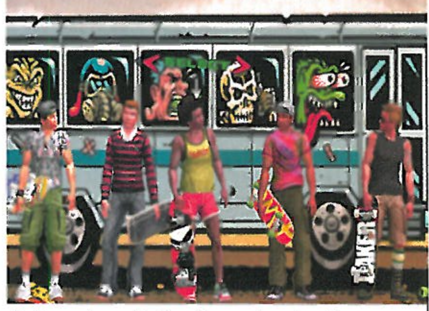
↑ La cámara realiza espectaculares tomas.



↑ Un nivel sacado del primer *Tony Hawk*.



↑ Esto es lo que ocurre si aterrizas con la cara.



↑ A ver si conviertes alguno de estos ilusos en el rey de Los Ángeles.

Resumen

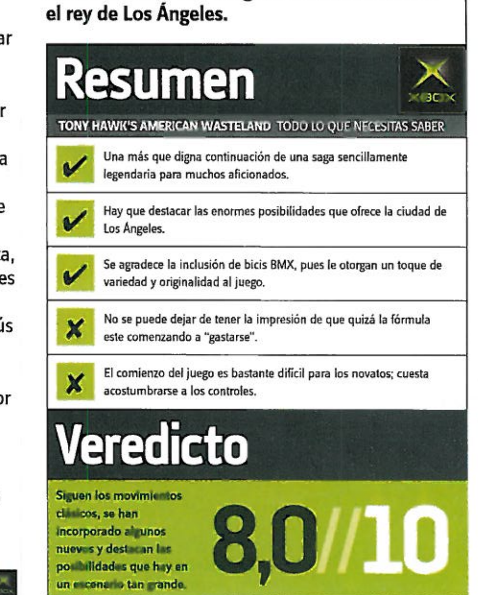
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Una más que digna continuación de una saga sencillamente legendaria para muchos aficionados.
- ✔ Hay que destacar las enormes posibilidades que ofrece la ciudad de Los Ángeles.
- ✔ Se agradece la inclusión de bicis BMX, pues le otorgan un toque de variedad y originalidad al juego.
- ✘ No se puede dejar de tener la impresión de que quizá la fórmula este comenzando a "gastarse".
- ✘ El comienzo del juego es bastante difícil para los novatos; cuesta acostumbrarse a los controles.

Veredicto

Siguen los movimientos clásicos, se han incorporado algunos nuevos y destacan las posibilidades que hay en un escenario tan grande.

8,0//10





↑ Con tanto *carro* y lucecita, esto parece una feria de los autochoques en plena fiesta mayor de pueblo.



↑ **Acaba con los polis, consola a las viudas.**



↑ **Las carreteras están sospechosamente vacías.**

Need For Speed Most Wanted

El juego que le gustaría al Neng



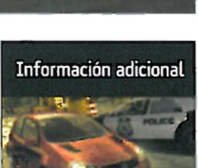
No vamos a negarlo, siempre hemos sentido una debilidad por la franquicia *Need for Speed*, especialmente en sus inicios hace ya muchos años. Pero la verdad sea dicha, las últimas entregas de la serie nos habían dejado con un amargo sabor de boca. El tono *Underground* no terminó de convencernos y nos temíamos seriamente que iba a perderse una gran saga en el limbo de la incoherencia y la pobre y simple jugabilidad. Por fortuna, va a ser que no. *Need for Speed Most Wanted* viene cargado con algunas novedades interesantes que conseguirán reflotar el título de Electronic Arts hasta el puesto que se merece. Aunque tampoco lancemos las campanas al vuelo, *Most Wanted* dista mucho de ser el juego perfecto que muchos desearíamos...

Y hablando de los mejores aspectos del título, no podemos dejar de mencionar las persecuciones a las que te verás sometido por parte de la policía. Sin duda alguna, una de las novedades más interesantes y conseguidas de esta nueva entrega. En ocasiones, desearás que solo haya persecuciones para escapar de la policía, ver como sus coches chocan contra obstáculos o destrozarlos tú mismo y al final, buscar un buen lugar para esconderte, dejar que se calmen las cosas y volver a empezar con el juego del perro y el gato. Divertido con mayúsculas, sí señor.

La verdad es que el juego empieza de manera inmejorable. Como si de una película se tratara, nos vemos inmersos en carreras frenéticas de manera inmediata a lomos de un BMW M3 que arranca el asfalto del suelo. No sin antes disfrutar de una buena secuencia de vídeo y conocer a algunos de los principales personajes de la historia como pueden ser el malo malísimo de turno, la chica y los polis que no te dejarán nunca en paz. Y hablando de secuencias de vídeo, no estaría de más que los actores tomaran algunas clases de interpretación antes de ofrecerse a protagonizar videojuegos. Vale, esto no es Hollywood, pero es que no se pude ser más cursi actuando como lo visto en *Most Wanted.* Tíos cachas que van de duros, chicas florero ligeras de ropa que les cuesta articular las palabras, polis macarras sacados de pelis de serie Z... La lista es interminable. Pero por alguna extraña razón, la cosa funciona. Sí, el tono del juego y la historia son cursis, machistas y rozan lo ridículo en su mayor parte. Pero si te lo tomas a broma y no te rompes los cuernos en buscar algo que no encontrarás, le verás la gracia al asunto.

Aunque no todo lo que reluce es oro y eso lo descubres a los 20 minutos de jugar. Después de un inicio más que notable, el juego baja muchos enteros cuando la policía te *pilla* haciendo el gamberro y tienes que empezar desde cero. A partir de aquí, el título se asemeja a las entregas de *Underground* en el sentido que deberás afianzarte un coche, ganar carreras, hacer locuras y, por encima de todo, ganarte el respeto de tus rivales para que éstos acepten competir contigo. Tus competidores pertenecen a una especie de lista llamada *Blacklist* y deberás derrotarlos a todos antes de enfrentarte al tipejo que te ha

Información adicional

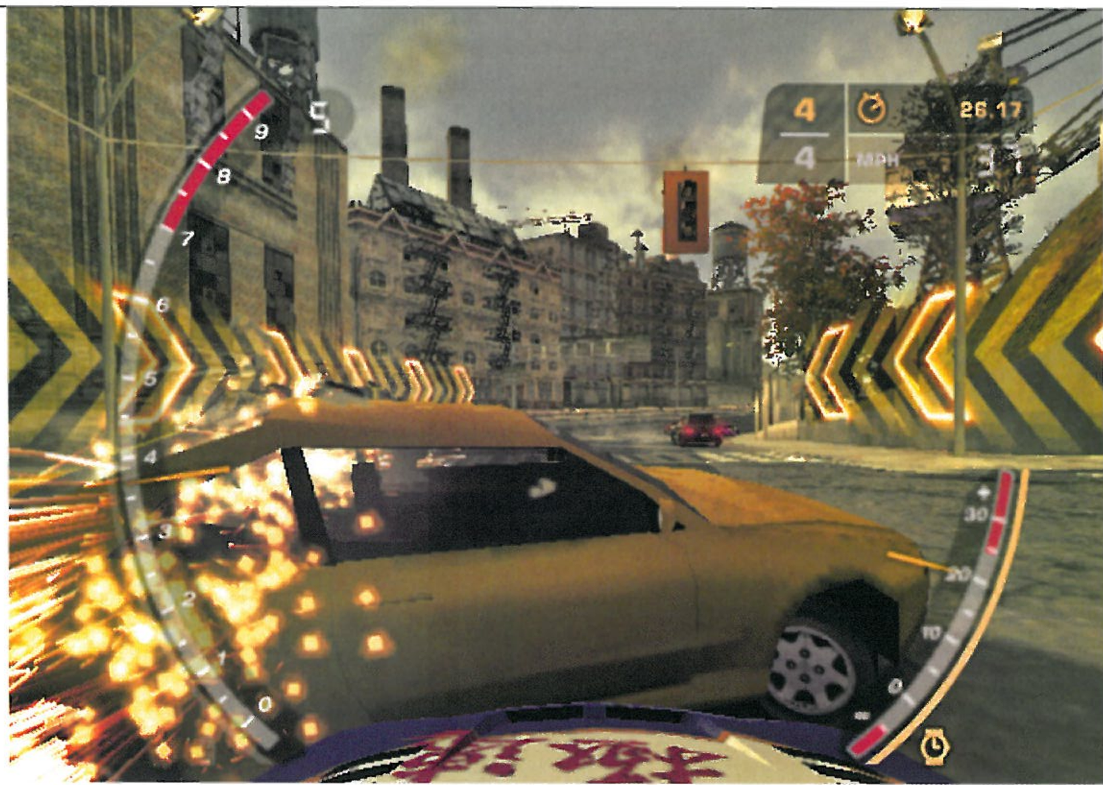


HAY QUE SER MALO
Cuanto más eludas a la policía siendo malo y resistiéndote al arresto, más subirá tu medidor *Heat.* Cuanto más alto sea tu medidor, más agresivas serán las persecuciones de los policías. Pero si el nivel de *Heat* es demasiado alto, mejor que te escondas en algún lugar seguro, cambies la pintura del coche y engañes a los tontorrones agentes de la ley.

NFS: LA PELÍCULA Sigue la historia del juego con las cursis secuencias de vídeo de *Most Wanted...*







↑ Las carreras frenéticas han regresado y con ellas los típicos conductores a los que les encanta ponerse en medio del camino.

Información adicional



BIEN TUNEADO

Es posible ajustar manualmente varios aspectos del coche como los frenos, la dirección, el comportamiento e incluso la altura de los neumáticos. También hay tres tipos de ajustes predeterminados que podrás alternar durante la partida para ajustarte a las exigencias de cada carrera.

birlado tu flamante vehículo y que es tu mayor pesadilla en todo momento. Pero no te apures ni te obsesiones demasiado con el objetivo final. Antes de llegar a él, tendrás la oportunidad de participar en una cantidad desorbitante de retos, competiciones y otras carreras en las que podrás ganar dinero para comprarte coches más potentes. Y hablando de coches, el elenco del que disfrutarás impresiona de lo lindo. Desde vehículos más normales como puede ser un Golf GTI hasta el Lamborghini Murciélago pasando por el nuevo y estilizado Porsche Cayman. Y como era de esperar, cualquier *buga* que compres es susceptible de ser tuneado a tu antojo, faltaría más. Podrás modificar las características del coche para que se adapte a tu manera de conducir y podrás mejorarlo con accesorios mil. Y créenos, si quieres tener alguna posibilidad de terminar las carreras con éxito, lo primero que debes hacer es *tunear* tu coche con lo mejor que encuentres en el mercado.

En aspectos generales, *Need for Speed Most Wanted* es un título bastante sólido. El apartado visual no defrauda y los escenarios, aunque no son enormes, están llenos de buenos detalles. Y el hecho de que podamos aprovechar el escenario para *deshacernos* de los polis que nos persiguen es un punto a favor en la jugabilidad. La banda sonora, como no podía ser de otra manera en un título de EA, está llena de ritmos guitarreros ensordecedores, aunque hay buenas canciones embutidas de por medio. Y la jugabilidad, la columna vertebral de cualquier juego que se precie, está mejor ajustada que en entregas anteriores.

Si eres un *fan* de la saga *Burnout*, no esperes encontrar la misma locura automovilística en *Most Wanted*. Y si eres *fan* de *Midnight Club 3 Dub Edition*, tampoco hallarás aquí esa velocidad que lucía el título de Rockstar. Pero sí encontrarás un buen arcade de conducción con toques *tuning* que parece haber redirigido su rumbo hacía una tierra prometida a la que esperamos llegue pronto.



↑ Esto es lo que pasa cuando le das al *Nitro*.



↑ Choca para conseguir credibilidad.



↑ Hay una buena cantidad de detalles.



↑ A los polis les encantan los *donuts*.



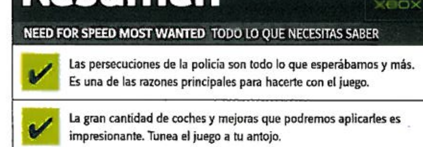


↑ A la porra con la jurisdicción, atrápame si puedes...

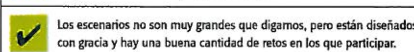


Resumen

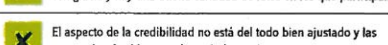
NEED FOR SPEED MOST WANTED TODO LO QUE NECESITAS SABER



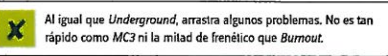
✔ Las persecuciones de la policía son todo lo que esperábamos y más. Es una de las razones principales para hacerte con el juego.



✔ La gran cantidad de coches y mejoras que podremos aplicarles es impresionante. Tunea el juego a tu antojo.



✔ Los escenarios no son muy grandes que digamos, pero están diseñados con gracia y hay una buena cantidad de retos en los que participar.



✘ El aspecto de la credibilidad no está del todo bien ajustado y las secuencias de vídeo son demasiado cursis.



✘ Al igual que *Underground*, arrastra algunos problemas. No es tan rápido como *MC3* ni la mitad de frenético que *Burnout*.

Veredicto

Proporciona una buena dosis de diversión pero todavía no es el título rápido, frenético y emocionante que esperamos sea algún día.

8,5//10

PRINCE OF PERSIA®
LAS DOS CORONAS™

Revista Oficial XBOX ÉLITE

Desde el principio, por última vez

Desarrollador: Ubi Soft	Distribuidor: Ubi Soft
Jugadores: 1	Live: No
Salida: Ya disponible	Pegi: +16
www.princeofpersiagame.com	

Imitando al Príncipe, retrocedamos un poco en el tiempo, hasta marzo de 2004, fecha en la que llegaba a las tiendas españolas el primer capítulo de la trilogía que ha protagonizado el Príncipe de Persia en la última generación de sistemas. Ubi Soft consigue acertar donde otros se habían dado el tortazo previamente, revitalizando una serie que llevaba muerta desde principios de los años 90. Al poco tiempo, el editor anuncia una secuela que lleva en desarrollo desde meses antes de terminar *Las Arenas del Tiempo*, dicho primer capítulo. Y en tan solo año y medio, ya hay dos más que añadir al personaje. Con esa profusión de títulos -sin contar otros sistemas-, da la impresión de que haya pasado más tiempo. Pero es la forma que tiene Ubi Soft de plantear sus proyectos. Diseñar original y secuelas casi al mismo tiempo, aprovechando al máximo el éxito e introduciendo las novedades justas para evitar el estancamiento de la serie.

Un planteamiento que unas veces funciona mejor que otras. Por ejemplo, en *Splinter Cell* ha supuesto una constante subida del nivel de calidad hasta llegar al, claramente, último y mejor título de la serie: *Chaos Theory*. En el caso del Príncipe, sin embargo, la serie no ha vuelto a alcanzar las cotas de excelencia e imaginación que presentaba *Las Arenas del Tiempo*. No sólo porque argumentalmente se haga repetitiva de forma un tanto artificiosa ni

Información adicional



UN ASPECTO RADIANTE
El príncipe cambia de aspecto de forma gradual a lo largo de la aventura. Una vez infectado por las Arenas del Tiempo, las cicatrices resultantes van ganando más espacio en sus brazos y tronco.

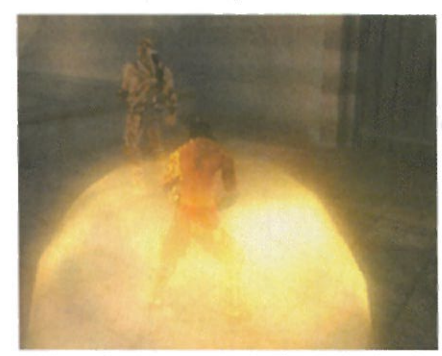
DESTROZAR COSAS
Puede parecer que muchos de los objetos del escenario están ahí para nada, y así es. Pero algunos de ellos -muchos en los segmentos con el Príncipe Oscuro- contienen depósitos de arena que sirven para dos cosas: desbloquear contenidos extra y almacenar el *combustible* necesario para ejecutar los poderes que otorga la daga.

CARRERAS COMPETITIVAS
Los golpes sirven cuando un enemigo se encarama al carro del Príncipe, pero contra los que intentan provocar que se estrelle conviene darles su propia medicina. Arrinconarlos contra un lado hasta que llega el inevitable obstáculo.

ARENAS DEL TIEMPO Para más cosas que retroceder con él.



Ojo de la Tormenta: Si la puerta se está cerrando o el Príncipe se ve sobrepasado por el enemigo, ralentiza el tiempo.



Viento de Arena: Una explosión que derriba a los enemigos. No mata, pero los atonta el tiempo suficiente como para que el Príncipe pueda hacerlo.



Tormenta de Arena: una versión más poderosa del anterior, ahora en forma de ondas que consiguen doblar a los enemigos.



Uno de los enormes jefes de nivel a los que planta cara el Príncipe en *Las Dos Coronas*. El escenario juega un papel clave en estos enfrentamientos.

El entorno de juego puede ser más grande y abierto, pero el recorrido es lineal y casi siempre obvio

por los sucesivos cambios de orientación en el enfoque del juego, sino porque las novedades introducidas en *El Alma del Guerrero* y ahora *Las Dos Coronas* amplían el espectro de la jugabilidad, pero no consiguen llevarla a un nivel superior al del primer capítulo. Como casi siempre en Ubi Soft, *Las Dos Coronas* es una aventura de envidiable factura profesional y que pocas veces se equivoca, pero no es menos cierto que la serie ha perdido esa capacidad de sorpresa, evocación y sabor clásico que era uno de sus principales activos, a costa de querer *modernizar* el juego y tratar de hacerlo más accesible.

Las Dos Coronas se presenta como la conclusión de la aventura iniciada en *Las Arenas del Tiempo*. Es cierto que hay una serie de elementos que enlazan con algunos aspectos de las aventuras previas, pero la repetición de la premisa -el visir vuelve a liberar las Arenas del Tiempo, todo cae bajo su hechizo y el Príncipe debe deshacer el entuerto- resulta cada vez más forzada. En aquel primer capítulo, el malvado Visir desencadenaba el desastre tras engañar al padre del Príncipe. Éste último, armado con la Daga del Tiempo, luchaba a través de las mil salas de un palacio endemoniadamente retorcido hasta derrotar al Visir, volviendo en el tiempo hasta el momento en que se producía el desastre. En *El Alma del Guerrero*, una terrible criatura despertada por las Arenas del Tiempo perseguía al protagonista por la ciudad de Babilonia. Su única opción era viajar a la Isla del Tiempo -escenario primordial del juego- para retroceder en él y evitar la creación de las malditas Arenas. Nuevamente, todo se solucionaba volviendo hacia atrás en el tiempo -después de un buen número de viajes en ambos sentidos a lo largo de la aventura- sin advertir que eso daba nuevamente al Visir una oportunidad, deshaciendo también su muerte. Algo que el Príncipe desconoce al principio de *Las Dos Coronas* y descubre al desembarcar con la Emperatriz del Tiempo en Babilonia. La ciudad está en guerra y el invasor es el Visir revivido, que no tarda en asesinar a la Emperatriz, liberar las Arenas del Tiempo y volver a montarla en términos muy similares a como se hacía en las dos entregas anteriores.

Lo que cambia en *Las Dos Coronas* son otras cosas: el escenario, el protagonista, los recursos con los que cuenta y, nuevamente, la apariencia y estilo general de la aventura. Si *Las Arenas del Tiempo* se caracterizaba por el componente de plataformas, exploración y puzzles, y *El* »

EL NUEVO PRÍNCIPE

Pasando al lado oscuro en la antigua Babilonia.

FIEBRE AMARILLA
La evolución del Príncipe hacia su particular lado oscuro va pareja al desarrollo de los tatuajes de arena en su piel. Cuanto más abarcan, más débil es su forma tradicional.

EL LÁTIGO
La mejor arma del Príncipe oscuro y una pesadilla para sus enemigos. También permite acrobacias inalcanzables para el Príncipe, empleándola a modo de látigo para balancearse.

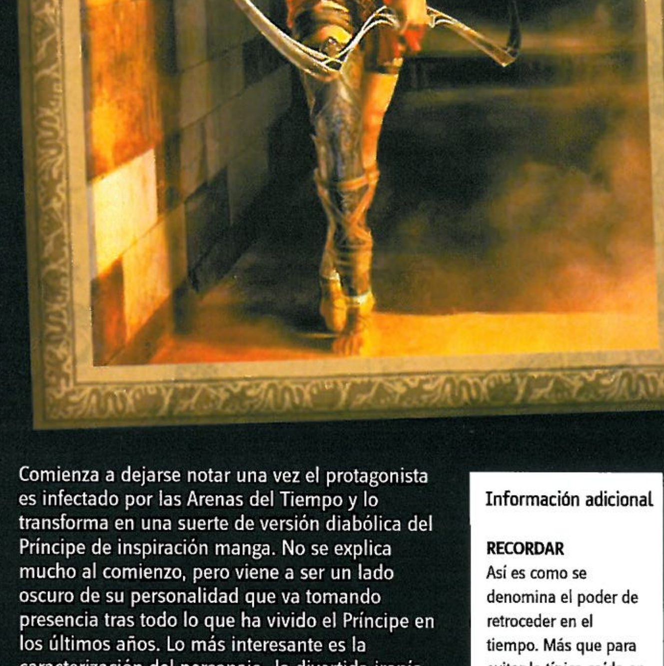
DAGA DEL TIEMPO
El meollo de todo el asunto. Empléala para rajar a los enemigos y absorber su vida dentro del arma. Es el combustible que permite activar los poderes de las Arenas del Tiempo.



↑ De enemigos duros, de los que obligan a regresar a un punto de guardado mal escogido.



↑ Las plataformas tienen más presencia.





↑ La aventura transcurre siete años después. Es un decir, con tanta ida y venida por el tiempo.

» *Alma del Guerrero* por su violento sistema de combate, *Las Dos Coronas* lo hace por introducir dos nuevas variantes. Por un lado, el sigilo, si podemos llamarlo así. Asesinatos silenciosos y rápidos en el juego. Una oportunidad que, casi siempre, se le presenta al Príncipe y que es tan conveniente como difícil de ejecutar. Por ejemplo, el jugador se acerca hasta un enemigo desprevenido -descolgándose desde las alturas, desde abajo o caminando agazapado- hasta que una señal visual le indica que está en posición de intentar un asesinato rápido. Pulsa el botón amarillo y comienza una secuencia en la que el jugador sólo interviene en los momentos precisos para asestar las puñaladas mortales, en el instante preciso en que la daga se ilumina. Un momento antes o después termina con el Príncipe por los suelos o, en el peor de los casos, dando tiempo a que el enemigo pida ayuda y teniendo que afrontar un combate mucho más numeroso que el inicialmente previsto. Una clase de movimiento que es imprescindible dominar para superar muchas de las situaciones de combate -incluyendo a algunos de los enormes jefes de nivel- y que resulta difícil de ejecutar porque exige una precisión milimétrica al pulsar los botones.

La otra novedad de calado introducida en el universo del Príncipe de Persia es un nuevo personaje: su alter ego, el Príncipe Oscuro. Comienza a dejarse notar una vez el protagonista es infectado por las Arenas del Tiempo y lo transforma en una suerte de versión diabólica del Príncipe de inspiración manga. No se explica mucho al comienzo, pero viene a ser un lado oscuro de su personalidad que va tomando presencia tras todo lo que ha vivido el Príncipe en los últimos años. Lo más interesante es la caracterización del personaje -la divertida ironía que muestra en sus soliloquios con el Príncipe- y que su vida se consume a una velocidad asombrosa, lo que convierte todas sus intervenciones en una auténtica y frenética carrera contra el reloj, imprimiendo un ritmo mucho más dinámico al juego. Algo así como »

Información adicional

RECORDAR
Así es como se denomina el poder de retroceder en el tiempo. Más que para evitar la típica caída en los abismos, su mayor utilidad es permitir repetir los ataques silenciosos que tantos problemas evitan.

Calienta tu móvil !!! 5767

Tu futuro en el tarot

Envia CTAROT al 5767 y haz tu consulta

Entra en el chat y comparte amigos

Envia CHARLAR al 5767



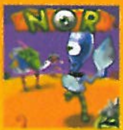
JUEGOS JAVA

Envia JCOM .referencia al 5767






antsadvent, arenabase, blackjack, blaxteroid, boink
cardsuite, cheers, chess, cosmic, emonster
frace, futvoley, fwizard, Pocketbowl, Popstar
rup, skyfighter, sunsetkara, wildparty, wirelessbo

sudoku, rallyedeluxe2, nor, mafia, baronrojo

Animaciones

Envia CANIM. referencia al 5767




















anim09, anim11, anim14, anim17, anim18, anim26, anim141, anim166, anim182, anim192, anim197, anim199, anim30, anim31, anim32, anim33, anim34, anim20





TOP POLIFONICOS

Envía PCOM.referencia al 5767

título	intérprete	referencia
Dias de verano	Amaral	verano
Nada de esto fue un error	Coti	unerror
Zapatillas	El canto del loco	zapatillas
La tortura	Shakira	tortura
Lo que tu quieras soy	Antonio Orozco	quieras1
Everythig burns	Ben Moody-Anastacia	burns
Dont phunk whith my heart	The Black Eyed Peas	phunk
Ojos de cielo	El sueño de morfeo	ojos
Incomplete	Backstreet boys	incomplete
La camisa negra	Juanes	camisa
Provocándome	Don Omar	provoca
Gasolina	Daddy Yankee	gasolina
Muevete y perrea	Daddy Yankee	perrea
Pokito a poko	Chambao	poko
Pájaros de portugal	Joaquin Sabina	pajaros
Con sólo una sonrisa	Melendi	consolo
Tu oportunidad	Taxi	opor









↑ Las habilidades acrobáticas del príncipe son imprescindibles en el combate.

Baile de enemigos

Tres de los monstruos más temibles.

1



↑ **Perros endemoniados:** se alimentan de las arenas y eso convierte al príncipe en un bocado apetitoso. Golpea primero y apuñala después.

2



↑ **Arqueros:** en cualquier combate donde asomen la cabeza, son el enemigo más peligroso gracias a que atacan a distancia.

3



↑ **Demonios de arena invisibles:** ocultos a la vista del jugador, sólo se hacen visibles tras una estocada. Una vez conseguido, ya no representan una amenaza.

Información adicional



ESCALAR CON EL PUÑAL
Hay que aprender a distinguir los dibujos en las paredes que permiten adivinar dónde se puede clavar la daga. Una nueva forma de moverse para el Príncipe.

PERRITOS
No es necesario hacer frente a todos y cada uno de los enemigos que encontramos. A veces, la mejor opción es huir y con algunos bichos como los perros endemoniados no resulta difícil.



↑ El príncipe presenta un aspecto más adulto y agresivo que nunca.

» una versión ampliada del mismo concepto que se escondía detrás de las fases de persecución del Dahaka en *El Alma del Guerrero*. Lógicamente, el nuevo personaje permite incorporar algunas nuevas acrobacias y movimientos de combate al catalogo gracias al Daggertail, una especie de cadena de acero incrustada en su piel que hace las funciones de látigo y terrible arma ofensiva. En combate, el Príncipe Oscuro es prácticamente imparable y puede permitirse el lujo de prescindir de los asesinatos rápidos y por sorpresa -diferentes y más brutales en su caso-, el reto está en alimentar constantemente su vitalidad con la de los enemigos o los depósitos de arena escondidos en algunos objetos del escenario.

Las Dos Coronas es una aventura más difícil que su predecesor debido sobre todo a la formidable oposición que encuentra el príncipe. No en términos de IA, sino de variedad de enemigos y dificultad en abatirlos. El combate es el elemento que más y mejor ha evolucionado con el paso de la serie y aquí vuelve a ser la estrella indiscutible de la función, aunque se haya rebajado algo su presencia en relación con *El Alma del Guerrero*. Nuevamente, el príncipe puede apoyarse en numerosos elementos del escenario y sacar partido a sus habilidades acrobáticas con una amplía galería de combos y, a pesar de su variedad, resulta más práctico dominar esos asesinatos silenciosos si no se quiere recargar las partidas más veces de las necesarias. Especialmente, si se tiene en cuenta la poca inteligente ubicación de muchos de los puntos de guardado automático, que obligan a repetir una y otra vez porciones del juego ya superadas hasta llegar a la situación con la que se está teniendo dificultades. Los poderes que otorga la daga permiten, entre otras cosas, retroceder en el tiempo y volver a intentarlo sin pasar por ahí. Entre los nuevos, el de ralentizar el tiempo es el más útil del repertorio.

Más cambios. El Palacio y la Isla del Tiempo dan paso a la ciudad de Babilonia como único escenario de toda la aventura, que se desarrolla en el interior de los edificios, en sus tejados y en las calles de la ciudad. El jugador recorre la ciudad de todas las formas posibles, sin apenas tiempos de carga entre medias, pero con una clara separación entre los niveles mencionados que funcionan como compartimientos estancos en la mayoría de ocasiones. Y aquí es precisamente donde llegamos a las mayores diferencias entre el título original y las secuelas posteriores.

Aunque la fenomenal agilidad del personaje convierte esos paseos en un entretenimiento de lo más visual, dichos itinerarios acrobáticos han dejado de ser un reto en sí mismos. El entorno de juego puede ser más grande y abierto, pero el recorrido es marcadamente lineal y casi siempre



↑ Daggertail es el arma con la que el Príncipe Oscuro mantiene a raya a sus enemigos.

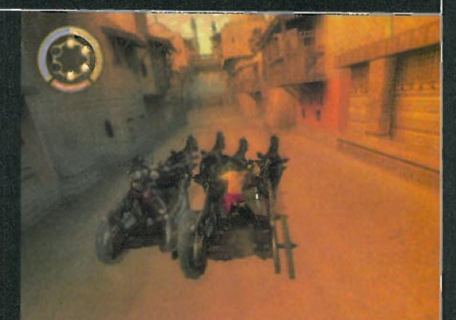


↑ Los asesinatos en sigilo permiten evitar la confrontación. Eso sí, la precisión con los botones ha de ser absoluta.

obvio. La exploración de los escenarios en busca de ese camino imposible ha desaparecido prácticamente por completo, suponemos que en aras de hacerlo más accesible. Pero con ello ha perdido buena parte de su personalidad y uno de los elementos fundamentales que los distinguían de otros títulos. Ese era uno y otro son los puzzles, que los hay y buenos, pero también más escasos.

Visualmente, el juego da algunos pasos por alejarse de la estética de *El Alma del Guerrero* y toda su oscuridad, pero sin perder el *look* adulto y temible del protagonista. Y aunque es un juego más agradable de ver, no logra recapturar ese espíritu de cuento de las mil y una noches que derrochaba el primero. Si acaso, es más como una película de aventura de Indiana Jones, incluyendo además frenéticas carreras de carromatos para darle un aire nuevo a algunas partes del juego. El control de cámara continúa sin saber evitar esos momentos en los que una mala ubicación supone perder de vista al personaje en medio de una buena pelea, pero responde adecuadamente por la mayor parte de la aventura y situaciones.

Las Dos Coronas intenta ser una aventura menos oscura y más equilibrada que *El Alma del Guerrero*. En algunos aspectos, supone un acercamiento al enfoque de *Las Arenas del Tiempo*, pero no consigue alcanzar ese equilibrio entre las enormes virtudes del primero y el sistema de combate ampliado del segundo. Éste, en todas sus variantes, vuelve a ser el elemento principal de la aventura del Príncipe. Una aventura en la que hay más humor y variedad que en *El Alma del Guerrero*, pero sin alcanzar la brillantez de *Las Arenas del Tiempo*.



↑ Carreras de carromatos. Puro arcade.



↑ El Príncipe Oscuro tiene un *look* manga.



↑ Una escena más propia de Indiana Jones.

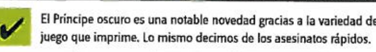


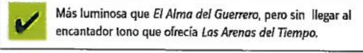
↑ La arena escondida en los objetos alimenta los poderes del Príncipe.

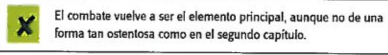
Resumen

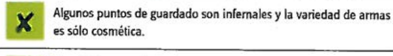


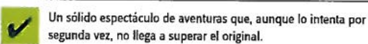
PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS TODO LO QUE NECESITAS SABER


✔ El Príncipe oscuro es una notable novedad gracias a la variedad de juego que imprime. Lo mismo decimos de los asesinatos rápidos.


✔ Más luminosa que *El Alma del Guerrero*, pero sin llegar al encantador tono que ofrecía *Las Arenas del Tiempo*.


✘ El combate vuelve a ser el elemento principal, aunque no de una forma tan ostentosa como en el segundo capítulo.


✘ Algunos puntos de guardado son infernales y la variedad de armas es sólo cosmética.


✔ Un sólido espectáculo de aventuras que, aunque lo intenta por segunda vez, no llega a superar el original.

Veredicto

El príncipe regresa aunque no creemos que sea el mejor equilibrio entre combate, aventura, exploración, plataformas y puzzles.

8,3//10



El viejo ataque sobre los enemigos hará que olvides las armas.

Shadow the Hedgehog

La sombra de lo que fue...



En el mundo de los videojuegos, al igual que en el cine, hay títulos, películas y personajes que deben tratarse con el máximo respeto, teniendo en cuenta lo que representan. Al igual que muchos seguidores de los libros de Tolkien se tiraron de los pelos por los cambios que hizo Peter Jackson en las películas de *El Señor de los Anillos* (claro que si los hubiera contentado a todos aún estaríamos en el cine esperando a que terminara *Las Dos Torres*), muchos incautos *fans* del erizo azul de Sega guardarán este juego en el rincón del olvido hasta disfrutar con la próxima entrega de nueva generación.

Al comenzar el juego vemos como la tierra está siendo invadida. Sonic y el Dr. Robotnick luchan por terminar con la invasión (cada uno tiene sus motivaciones), pero Shadow no recuerda nada de su pasado ¿Qué esta ocurriendo? Shadow tiene ante sí la posibilidad de elegir: si durante el juego atacamos a los invasores iremos por el camino de los buenos, si atacamos a los humanos tomaremos la senda del mal, pero también podremos optar por ir por nuestra cuenta, sin ayudar a ninguno de los dos bandos. Según vayamos avanzando en uno u otro sentido, iremos desbloqueando distintos niveles, además de conseguir diferentes finales, uno de los pocos alicientes que nos invitará a terminar el juego y así descubrir más detalles del argumento además de nuevos recorridos.

Como era de esperar, estamos ante un frenético juego de plataformas con algunas novedades respecto a anteriores entregas de la saga. Además de controlar a Shadow, otra de las novedades es la posibilidad de usar armas para destruir a nuestros enemigos. Sin embargo, dada la eficacia de los ataques clásicos saltando sobre nuestros enemigos, su uso acaba siendo algo totalmente secundario y sin mucha utilidad si exceptuamos momentos puntuales como algunos enfrentamientos con jefes finales.

Dejando el uso de armamento como algo anecdótico, lamentablemente nos encontramos con una jugabilidad de lo más pobre que se ha visto en un título de la saga *Sonic*. El principal punto negro es una cámara bastante deficiente, que nos dejará vendidos en numerosos momentos, haciéndonos caer más de una vez al vacío por no mostrar nuestra situación adecuadamente. El diseño de los niveles y su jugabilidad resulta repetitiva y en numerosas ocasiones confusa, dependiendo de los objetivos a realizar, lo que unido a un control algo impreciso echa por tierra cualquier atisbo de diversión. "Redondeando el pastel" nos encontramos con un nivel técnico algo desfasado, presentando un nivel gráfico de hace 3 o 4 años; los niveles y personajes resultan bastante simples y escasos de polígonos, dando la impresión de limitarse a cumplir con prisas el expediente.

Información adicional

¿ME RECUERDAS?
Al comenzar el juego Shadow tiene grandes lagunas en su memoria, por lo que necesita la ayuda de viejos amigos que puedan saber algo de su pasado para conseguir avanzar. Si eres de los que jugo a las primeras entregas de *Sonic Adventures*, sabrás reconocer a este personaje.



Incluso los dragones pueden volar en esta ocasión.


Grindando en los raíles avanzas rápido.


La dificultad es mayor a causa de la cámara.



Encontraremos grandes amigos.



Sonic, el verdadero señor de los anillos.



Resumen

SHADOW THE HEDGEHOG TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Hay que reconocerle que el argumento y las escenas cinemáticas son interesantes.
- ✔ También es destacable el que haya numerosos caminos y niveles que recorrer.
- ✘ Por desgracia, la poco eficaz cámara estropea gran parte de la diversión en muchos momentos.
- ✘ Técnicamente el juego no es gran cosa, parece un desarrollo de hace tres o cuatro años.
- ✘ El uso de las armas, que le podía aportar algo de originalidad a la jugabilidad queda relegado a un segundo plano.

Veredicto

Da la impresión de que el Sonic Team lo ha terminado a todo trapo para centrarse en la nueva entrega para Xbox 360; es el peor Sonic en años.

5,8//10



LA NAVIDAD EN TU MOVIL
MENSAJES AL 7744
FELIZ 2006
40134
40121
40117
40128
40113
40131
40127
40125
40102
40098
Fondos
Envia MCIMAGEN + EL CÓDIGO al 7744 Ejemplo: MCIMAGEN 40134
40057 40105 40133 40120 40109 40132
40114 40126 40056 40108 40122 40118
40119 40107 40112 40130 40129 40106
feliz año nuevo
40115 40135 40124 40104 40116 40066
40100 40123 40096 40072 40103 40099
40095 40094 40097 30105 35608 34415
31601 35613 35606 29289 35222 34408
29328 28294 35214 35018 35009 31612
29333 31611 31585 31580 31086 31083
31602 31075 31074 30112 34407 34406
31590 34380 34394 31647 34308 31104
31581 31599 31082 18565 31067 35607
31579 31142 35014 25368 27518 31648
Politonos
Envia MCPOLI + EL CÓDIGO al 7744 Ejemplo: MCPOLI 50161
VILLANCICOS
Ay del chiquirritin 50161
Dime niño 50162
Feliz navidad 50163
Fun fun fun 50164
Jingle Bells 50165
La marimorena 50166
Navidad navidad 50167
Navidad John Lennon 50168
Noche de paz 50169
Peces en el rio 50170
Pesadilla antes de navidad 50171
Rin rin 50172
Rudolph 50173
Se feliz en navidad 50174
Tamborilero 50175
Villancico 50176
LO MÁS NUEVO
OBK - Sin rencor 50138
Bebe - Con mis manos 50132
Las niñas - Savia negra 50136
The Corrs - Old town 50140
Belen Arjona - infinito 50133
Anastacia - Everything... 50001
Bustamante - Devuelveme.. 50003
El Sueño de Morfeo - Ojos.. 50004
Los Peces - Merodeando 50008
Melendi - Caminando Por.. 50013
Bebe - 7 horas 50017
David De Maria - La Ciudad.. 50029
El canto del loco - Zapatillas 50043
Backstreet Boys - Incomplete 50057
Black Eyed Peas - Don't Phu.. 50062
Gorillaz - Feel good inc 50063
Green Day - Boulevard Of. 50068
Simple Plan - Welcome to My... 50080
ColdPlay - Speed of sound 50082
Britney Spears - Do Something 50072
TOP POLIFONICOS
Nek - Para ti seria 50014
Andy Y Lucas - Madre 50015
Coti, Paulina Rubio, J. Venegas 50087
Craig David - All The Way 50028
Pereza - Princesas 50040
El Sueño De Morfeo - Nunca.. 50048
Antonio Orozco - Lo que tu.. 50052
Juanes - La Camisa Negra 50054
Reggaeton - La Gasolina 50055
Shakira A.Sanz - La Tortura 50075
Bon Jovi - Have a nice day 50026
Within Temptation - Stand my.. 50071
Jarabe De Palo - Menos Que.. 50021
Decai - Te Haria Una Casita 50018
Andys Val - Chacarron Macar.. 50002
Alanis Morissette - Hand In.. 50027
Manolo Garcia - Si Te Vienes.. 50023
Foo Fighters - Best Of You 50020
Maroon 5 - Must Get Out 50012
Fran Perea - Punto Y Aparte 50005
Iguana Tango - Volveras 50031
Jamiroquai - Feels Just Like.. 50035
Mariah Carey - We Belong.. 50033
Melo Bakale - Mil Razones 50034
Anastacia - Heavy On My He.. 50042
Daniel Powter - Bad Day 50038
Chemical Brothers - Believe 50046
The Killers - Mr Brightside 50051
Eminem - Like toy soldiers 50053
Good Charlotte - I Just... 50058
Weezer - Beverly Hills 50061
Will Smith - Switch 50066
M-Clan - Miedo 50074
Akon - Lonely 50076
Tears For Fears - Secret.. 50090
Morcheeba - Wonders Never.. 50089
Brand New Heavies - Boogie 50037
Brand New Heavies - Surrender 50041
sonidos reales
Código
hohoho La risa de Papá Noel
merrych Papá Noel te desea F.Navidad
trineo El trineo de Papá Noel
Envía:MCREAL espacio EL CÓDIGO al 7744
Ej: MCREAL hohoho
LA CANCIÓN DE PALOMITAS
CÓDIGO: POPCORN LA MÁS AUTÉNTICA
POPCORN2 ESTILO DANCE
POPCORN3 ESTILO TECHNO
POPCORN4 ESTILO HOUSE
POPCORN5 REMIX
POPCORN6 ESTILO DISCO
POPCORN7
¡7 VERSIONES!
CONSIGUELAS TODAS
envía MCPOLI + CÓDIGO AL 7744
ejemplo: MCPOLI POPCORN
Juegos
Envia MCJAVA + EL CÓDIGO al 7744 Ejemplo: MCJAVA WIN
WIN
JOB
DUCA
TGUN
FEVER
BLADE
VBLOOD
CALL
ELEK
GUM
Para móviles WAP y compatibles con fondos a color. Coste del mensaje 0,90€ + I.V.A


La primera prueba trimago no es para los débiles de corazón.

Harry Potter y el Cáliz de Fuego

Los tres mosqueteros de Hogwarts

Desarrollador: EA
Distribuidor: EA
Jugadores: 1-3
Live: No
Salida: Ya disponible
Pegi: +7
www.es.eagames.com

Mayor y mejor. Así es el nuevo *Harry Potter.* El personaje evoluciona y madura en las novelas de Rowling, al igual que en las películas que recrean las palabras en imagen y sonido, y de la misma forma que los juegos que han permitido a millones de usuarios convertirse en Harry durante horas en repetidas ocasiones. Atrás quedan esos juegos, aventuras de corte relativamente infantil con leves dosis de acción, mucho puzzle y plataformas y escasa acción.

El que nos llega ahora es una fórmula bastante parecida a la de *Baldur's Gate Dark Alliance*, prácticamente un *hack'n slash* mágico en el que hasta las puertas se abren a golpe de varita. El trío protagonista (Harry, Ron y Hermione) combina sus poderes constantemente para hacer levitar gigantescos bloques de piedra (se terminó empujarlos como un simple mortal), apagar fuegos de salamandra y otros menesteres. El factor cooperativo es, por tanto, el pilar fundamental sobre el que se sustenta *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*, ya sea jugado por una, dos o tres personas.

Así, la partida idónea contará con dos o tres jugadores. Si hay algún personaje en manos de la máquina, la inteligencia artificial se ocupará de que haga su trabajo y lo hará de manera que sufra el menor daño posible, siempre apoyando las acciones del escogido por el jugador. La selección de personajes se lleva a cabo antes del comienzo de cada nivel, así como la elección de los tres cromos que potenciarán las habilidades de cada uno. Estos cromos se pueden adquirir entre niveles utilizando las grajeas recogidas y sirven para mejorar diversas cualidades de cada aprendiz de mago.

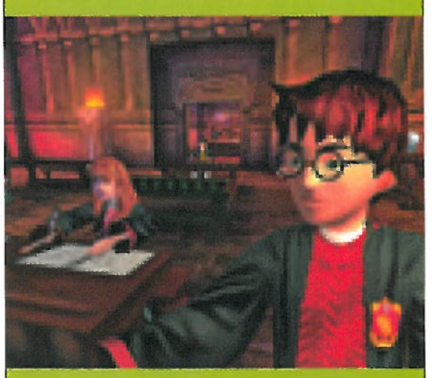
Como en el libro y la película, el guión gira en torno a las pruebas trimago que se celebran entre un elegido de cada casa de magia. Para acceder a cada una de las tres pruebas, es necesario desbloquearlas, así como el resto de escenarios. Lograrlo es

¿NO HA CRECIDO?

¿Recuerdas al Potter de antes? Todo eran voces agudas y extraños elfos domésticos bajo la cama...

LA PIEDRA FILOSOFAL

Aquí Harry es poco más que un embrión con gafas. Sus padres aún no se han descompuesto y poco imagina este enano cabezón cuatro ojos lo que le aguarda en años venideros...



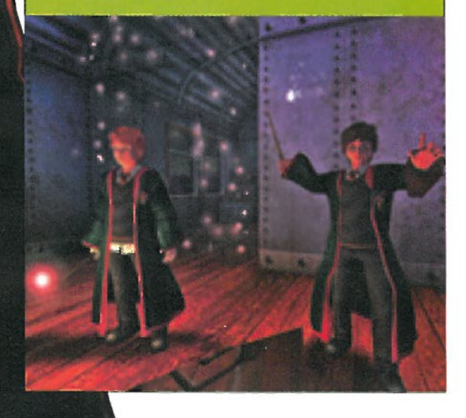
LA CÁMARA SECRETA

Coches voladores y la imperativa necesidad de mirar bajo la falda de las niñas. Potter es un poco más valiente y velludo. Pero aún empuja bloques de piedra en el juego.



EL PRISIONERO DE AZKABÁN

Un *affair* con los dementores arruina la vida de Potter, arrastrándole a una espiral de abuso de grajeas y demasiadas ranas de chocolate para desayunar. No hemos leído el libro. ¿Se nota?







↑ Recoge estos escudos: desbloquean otras zonas del juego, los necesitas todos.

Información adicional

Recuerda comprar cromos siempre que hayas recogido suficientes grajeas. Te mostrarán episodios de la película que no has visto y cuando desbloquees los seis de un juego, conseguirás un potenciador para Potter.

tan sencillo, o complicado, como hacerse con los escudos trimago necesarios, objetos que están diseminados por los niveles. ¿Qué cuántos hay? Realmente pocos, pero poseen áreas a las que no se puede acceder sin tener determinado hechizo antes, de modo que hay que volver a ellos una y otra vez para conseguir esos escudos. Esto te obligará a jugar algunas secciones múltiples veces, pues, alcanzar la zona donde se encuentra un escudo antes inaccesible es imposible sin repetir un fragmento del nivel.

Las tres pruebas trimago, que debes superar para llegar al enfrentamiento final con Voldemort, ofrecen una mecánica distinta tanto del resto del juego como entre sí. En la primera tendrás que huir de un dragón, en la segunda rescatar a tus amigos de las sirenas y tritones y en la tercera recorrer un laberinto compitiendo contra los otros magos para hacerte con el trofeo. También en ellas hay puntos de control para que la experiencia no resulte frustrante, todo un acierto.

El diseño es mucho más interesante que en entregas anteriores y los gráficos se notan mucho más trabajados que nunca en todos los sentidos, pero algunos problemas menores de la inteligencia artificial, que provoca ocasionales atascos de los personajes a la hora de encontrar un camino para llegar hasta el personaje controlado por el jugador, y la recurrente visita a ciertos fragmentos de los escenarios, deslucen el conjunto.

No obstante, *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* no deja de ser mejor que sus predecesores y, sobre todo, mucho más agradecido de jugar. Probablemente (esperemos) sirva para sentar las bases de las entregas restantes en cuanto a concepto se refiere, una inevitable evolución que debe acompañar a los crecientes lectores de las aventuras del mago, que en esta ocasión tendrán que conformarse con unas ocho horas de diversión (depende de la habilidad de cada uno, claro).



↑ Tiene buen aspecto, ¿verdad?



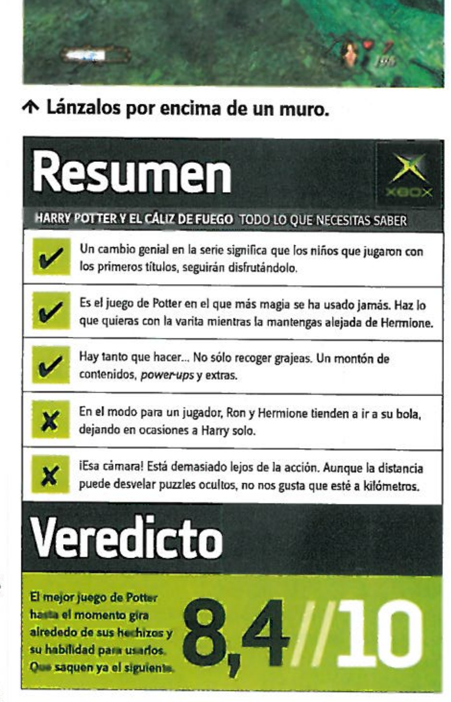
↑ Trabajad juntos para levantar objetos pesados.



↑ Esos encapuchados no son nada bueno.



↑ Lánzalos por encima de un muro.



Resumen

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Un cambio genial en la serie significa que los niños que jugaron con los primeros títulos, seguirán disfrutándolo.
- ✔ Es el juego de Potter en el que más magia se ha usado jamás. Haz lo que quieras con la varita mientras la mantengas alejada de Hermione.
- ✔ Hay tanto que hacer... No sólo recoger grajeas. Un montón de contenidos, *power-ups* y extras.
- ✘ En el modo para un jugador, Ron y Hermione tienden a ir a su bola, dejando en ocasiones a Harry solo.
- ✘ ¡Esa cámara! Está demasiado lejos de la acción. Aunque la distancia puede desvelar puzzles ocultos, no nos gusta que esté a kilómetros.

Veredicto

El mejor juego de Potter hasta el momento gira alrededo de sus hechizos y su habilidad para usarlos. Que saquen ya el siguiente.

8,4//10



↑ Observa el tipejo que va volando junto a su pierna que lo persigue.


↑ Cuidado con los bandidos a caballo.


↑ Los ataques serán constantes.


↑ El disparo de precisión nos permite apuntar.

GUN

Neversoft en el salvaje Oeste americano



Tal vez cansados de añadir nuevos elementos a la saga *Tony Hawk* (como sigan así en el próximo juego vamos a poder hacer ganchillo y todo encima de la tabla), en Neversoft han dado un giro radical al juego, tratando de crear un verdadero juego de acción en el Oeste abandonando los entornos urbanos que tan bien conocen.

Colton disfruta de una apacible vida junto a su padre Ned White, quien lo ha enseñado a cazar, usar armas y a defenderse por si mismo. Una horrible tragedia le llevará a descubrir que hay algo más que un buen hombre detrás de la historia de Ned, algo que tendrás que revelar mientras juegas, ayudando a Colton a sobrevivir en el Oeste. Básicamente. *GUN* es un arcade en tercera persona, donde la acción es la parte más importante, si bien es cierto que no vamos a necesitar estar disparando todo el tiempo. Unas veces a pie y otras a lomos de un caballo realizaremos distintas misiones, con las que avanzaremos en la historia principal, pero como todo buen juego actual que se precie de serlo, la libertad de acción es una de las señas de identidad de *GUN*. Las misiones secundarias tratan de ser uno de los alicientes del juego, pero muchas de ellas son muy simples, además de no demasiado numerosas. Realizar envíos para el "pony express" será una de las más divertidas, aunque también podemos dedicarnos a buscar oro por nuestra cuenta (con las herramientas adecuadas) o financiar nuestro tren de vida capturando -vivos o muertos- a los delincuentes más buscados. Ya le gustaría a Colton pronunciar la palabra armas y tener la misma suerte que Neo y Trinity, pero de momento tendrá que conformarse con el típico arsenal del Oeste: un revolver, rifles, dinamita, el imprescindible cuchillo (con el que podremos realizar ataques cuerpo a cuerpo) y el precursor del cóctel molotov, una botella de whisky con una mecha incendiaria artesanal. Al menos, Colton sí puede compartir una herencia de *Matrix*, ya que al realizar el llamado disparo de precisión toda la acción se ralentiza, lo que nos permite apuntar a nuestros enemigos con precisión mientras ellos se mueven muy lentamente. Gráficamente, *GUN* es un título vistoso, pero no de los llamados "Triple A", destacando por encima del resto las caras de los personajes e incluso de los caballos, frente a unas animaciones un tanto "acartonadas" y algunas partes del escenario algo pobres poligonalmente hablando. Los principales atractivos de *GUN* son su historia bien hilvanada, su accesibilidad y la gran cantidad de acción, siendo el punto más negativo su escasa duración, ya que podremos terminar el juego en muy poco tiempo, por lo que no resulta demasiado "rejugable".


↑ ¿Os habéis fijado bien en las pistolas?

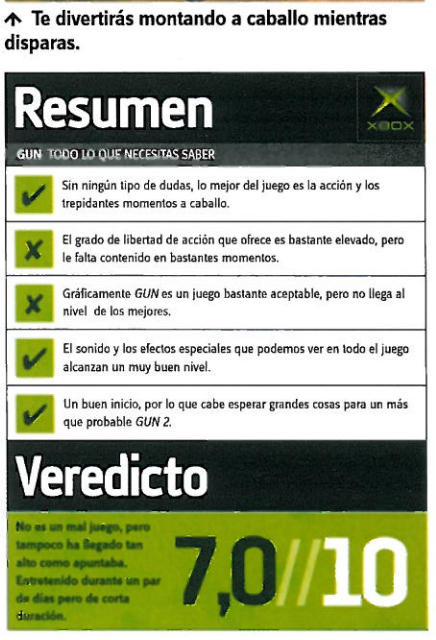
Información adicional



DISPARO DE PRECISIÓN

No hay duda de que el disparo de precisión nos sacará de más de un apuro cuando estemos rodeados de enemigos, pero cuanto más tiempo lo activemos más rápido se gastará. Para que nos dure más tiempo, al usarlo aprovecharemos para disparar a la cabeza, lo que rellenará la barra mucho más rápido.


↑ Te divertirás montando a caballo mientras disparas.



Resumen

GUN TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Sin ningún tipo de dudas, lo mejor del juego es la acción y los trepidantes momentos a caballo.
- ✘ El grado de libertad de acción que ofrece es bastante elevado, pero le falta contenido en bastantes momentos.
- ✘ Gráficamente *GUN* es un juego bastante aceptable, pero no llega al nivel de los mejores.
- ✔ El sonido y los efectos especiales que podemos ver en todo el juego alcanzan un muy buen nivel.
- ✔ Un buen inicio, por lo que cabe esperar grandes cosas para un más que probable *GUN 2*.

Veredicto

No es un mal juego, pero tampoco ha llegado tan alto como apuntaba. Entretenido durante un par de días pero de corta duración.

7,0//10



↑ Los nuevos niveles de dificultad (algunos más fáciles, otros más difíciles), pondrán a *Gaiden* al alcance de todas las exigencias. ¡Y a un precio de risa!

Ninja Gaiden Black

¡El doble de disfrute ninja a mitad de precio!





La historia se repite, pero esta vez estamos preparados. Preparados para la última edición de uno de los mejores juegos jamás vistos en el entorno Xbox. Lo cierto es que cuando descubres que estás jugando a un *beat'-em-up* en la tradición de *Dead or Alive* o *Tekken* y no a un simple juego de acción en tercera persona, ya tienes medio combate ganado. Y si eres de los que no logra controlarlo ni a la de tres, Tecmo hará realidad tus sueños con un nivel de dificultad sencillito llamado Ninja Dog.

En el modo de historia se han incluido niveles de dificultad más complejos, pero las novedades no acaban aquí. También destacan el juego arcade retro, nuevos uniformes, nuevos enemigos y, ahora viene lo bueno, 50 desafíos alucinantes en los que liarse a espadazos. Y todo ello a un precio irresistible. La controvertida cámara también ha pasado por el taller, aunque los ajustes, en nuestra opinión, no han sido los más acertados.

¿Dónde está el truco, pues? Fácil: Tecmo obliga al usuario a completar el juego en el modo difícil antes de poder echar el guante a los contenidos adicionales. Dicho modo se erige en uno de los desafíos jugones más complicados de la historia. Pero se puede superar. Te lo pasarás en grande y no te quedará más remedio que poner a prueba tu destreza.

Si coronas con éxito cada grupo de misiones podrás acceder al siguiente. La cosa se va complicando a medida que avanzas, hasta alcanzar límites que parecen imposibles de superar. Todas las misiones están plagaditas de enemigos (nuevos y viejos) y salpimentadas con un impepinable jefe (o dos, o tres). Sin embargo, cuanto más juegas, más aprendes y más fácil te resulta despachar a los indeseables.

Si tienes intención de progresar (y de pasarlo en grande) no te va a quedar más remedio que sacar a relucir todas y cada una de las habilidades de Ryu. Deberás correr por las paredes, descubrir todos los combos de cada arma, bloquear los ataques, emplear tu Ninpo (magia) y saltar, sesgar y rebanar con precisión matemática. También tendrás que echar mano de las técnicas Ultimate siempre que puedas (o sea, cada dos por tres). Como te limites a martillear los botones como un poseso no llegarás a ninguna parte. Si, por el contrario, calculas detenidamente todos tus movimientos, le pillarás el tranquillo en un santiamén y disfrutarás como un niño.

Si logras completar las 50 misiones en todos los niveles de dificultad entrarás en el Olimpo de los jugones por la puerta grande. Hay muy pocos juegos en el mercado que provean semejante estado de euforia cuando los completas. Este título brinda cientos de horas de diversión de la buena y también cientos de horas de cabreos indómitos delante del televisor. Si nos abandonaran en una isla con un televisor, una Xbox y un generador, *Ninja Gaiden Black* sería el único juego que necesitaríamos. ¡Así de claro!



↑ Emplea las flechas adecuadas.

Información adicional



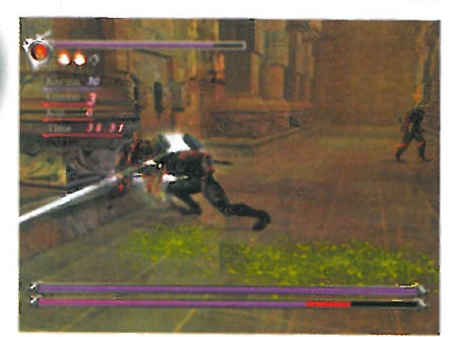
NINJA ARCADE
Cuando completes el modo de historia en el nivel Difícil, aparte de acceder a 50 misiones de infarto abrirás también la caja de Pandora que es el *Ninja Gaiden* arcade, lanzado originalmente en 1988. Más de uno recordará el juego por su nombre europeo, *Shadow Warriors*. Cuando lo veas aprenderás a apreciar el esfuerzo de los desarrolladores por innovar en sus propuestas.



↑ Deberás hacer frente a todos los jefes.



↑ Todavía estamos intentando acabar con éste...



↑ En cinco misiones enfréntate a ti mismo.



↑ Aprende a dominar todas las armas y todos los combos.



Resumen

NINJA GAIDEN BLCK TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Una cantidad de material jugón increíble para disfrutar una y otra vez. Recorre toda la historia y afronta luego los 50 desafíos.
- ✔ ¡Sólo cuesta 30€! Pocas en esta vida son las diversiones que cuestan tan poco dinero.
- ✔ Hemos revisado los archivos de la revista y no hemos encontrado un juego con mejor pinta ni para Xbox ni para cualquier otra consola.
- ✔ Aprende a jugar, mímalo y tu habilidad se verá recompensada. La satisfacción por completarlo no tiene parangón.
- ✘ La cámara sigue dando problemillas. Pero aparte de esta nimiedad, no se nos ocurre nada más criticable.

Veredicto

Un festival para tus ojos y otro para tus manos. Tal vez la mejor experiencia jugona de la historia. Para Xbox y por sólo 30 €.

9,4//10

Psychonauts



Presentamos un periplo plataformero al interior de la mente

Los creadores de la aventura clásica para PC *Grim Fandango* irrumpen en Xbox con el título más sorprendente del año. En un campamento de verano para niños superdotados (uno de los cuales tiene que llevar una gorra metálica porque de lo contrario hace explotar la cabeza de la gente), debes meterte en el pellejo de Raz, un joven cuyos imponentes poderes psíquicos han llamado la atención de algunos personajes poco *recomendables*.



Mediante una combinación de pesquisas detectivescas y habilidades psíquicas tales como unos puños psiónicos o bolas de energía explosivas, Raz debe resolver el misterio que se ha cernido sobre el campamento. Sin embargo, los momentos más delirantes del juego son los que se desarrollan en el interior de las mentes de los protagonistas. Por ejemplo, al entrar en la mente del exmilitar que dirige el campamento, puedes vivir los horrores de la guerra como si te aventuraras en una especie de viaje psicotrópico. Apariciones fantasmales de viejas batallas y camaradas muertos hostigan sus pensamientos, y tendrás que ayudarle a desembarazarse de semejante carga emocional (metáfora plasmada con unas maletas temblorosas que intentan desesperadamente reunirse con sus etiquetas de equipaje).

Precisamente, esta apuesta por la temática onírica es la que imprime color y personalidad a *Psychonauts* y lo diferencia del plataformas típico y tópico. Si refuerzas tu «salud mental», por ejemplo, todo irá sobre ruedas. A lo largo y ancho del campamento toparás con multitud de personajes generosamente detallados, todos ellos dotados de unas animaciones y un doblaje excelentes, además de incontables y extraños entornos oníricos que podrás explorar. Alguno de ellos parecen auténticas pesadillas inducidas por el consumo de drogas.



Psychonauts es una propuesta inteligente e innovadora: si buscas un plataformas en el que la recolección de 99 gemas que aportan una vida extra te obliguen a taladrar la mente de alguien para extraer sus secretos más oscuros, ya lo has encontrado. Raro, pero apasionante.

↑ Tranquilo, que no duele. Es la mente de otra persona.

↑ Este misterioso personaje te dará objetos y sabios consejos.



Crash Tag Team Racing



Cachondo. Karts. Plataformas. Accidentes. Todo en uno.

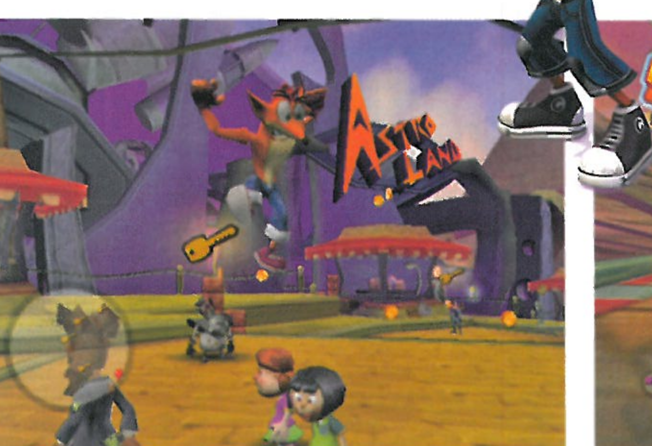
Crash Bandicoot cumple nueve años esta Navidad. ¡Nueve años! En tiempo marsupial, eso equivale a 94 años.

Pero aquí lo que falla es el juego en sí. Parte plataformas, parte juego de carreras tipo *Mario Kart*, se trata de un título que combina dos mitades mediocres que redundan en un todo poco convincente.

A pesar de brindar algunos circuitos innovadores y preciosistas, no aporta la profundidad de control o destreza que permita disfrutarlo durante más de cinco minutos. Incluso la novedad del «clash», que consiste en fusionar tu kart con el de un rival para originar una especie de transformer gigante sobre ruedas, fracasa en su intento por erigirse en elemento diferencial. Es rápido y colorido, pero Xbox se merece algo más.

Luego están los tramos de plataformas, esas zonas escalonadas que ejercen de enlace entre los diversos circuitos. Como en el caso de las carreras, tienen buena pinta y poco más. La cámara se muestra reacia a cooperar y el diseño en general de los escenarios se antoja cansino, predecible y plagado del eterno cliché de la recolección de ítems tan típico en los primeros títulos de la saga. Vale que se trata de meros pasatiempos de enlace y no de un juego de plataformas por méritos propios, pero ¿qué se ha hecho de ese gran trabajo que redondeó la fantástica experiencia de *Crash Twinsanity*?

Puede que en su momento la posibilidad de fusionar dos géneros en un único juego fuera una gran idea, pero si ninguna de las dos mitades aporta elementos capaces de impresionar al jugador, el resultado es descorazonador. Pobrecito (y viejecito) Crash.



↑ Bandicoot vuelve a la carga.



↑ A lomos de un kart, la diversión está asegurada. Casi siempre.



↑ Crash está viejo y cansado.

Veredicto

Mitad plataformas, mitad juego de carreras. ¿Nadie le ha dicho a Crash que algunos marsupiales hibernan?

4.9//10

Jacked

No pensamos tildarlo de «*Burnout* con motos».



Dos ruedas; genial. Cuatro ruedas: malo. Ése parece ser el mensaje que se desprende de *Jacked*, un auténtico frenopático alocado sobre dos ruedas algo torpe pero pretencioso. De lo que se trata en este juego es de ir deshaciéndote del resto de competidores para ir abriendo hueco en el circuito. Puedes atizarles en el careto con una palanca o saltar sobre su moto y acelerar a fondo para pasarles por encima y rebanarles el pescuezo mientras yacen tendidos en la carretera. ¡Y aún hay más! Pero no mucho.

Hay varios modos de carrera, desde el típico periplo por puntos de control hasta la opción de supervivencia, batallas campales y competiciones eliminatorias. Seguro que has visto el mismo material mil veces y, para ser sinceros, mucho mejor ejecutado. Sin embargo, *Jacked* es un sin sentido que, en cierto modo, funciona. No aporta nada particularmente adictivo, pero tampoco nada especialmente horrendo; es uno de esos títulos destinados a conciliar alguna que otra sonrisa antes de acabar en el cajón de los saldos de cualquier tienda. De hecho, ya de entrada sale a un precio de ganga, y debiéramos congratularnos por la existencia de pequeños equipos de desarrollo que hacen todo lo posible por ofrecer propuestas dignas. Lo malo es que la gama de clásicos de Xbox está plagada de títulos de calidad y resulta complicado entender el por qué de la aparición de juegos de este talante. A pesar de todo, seguro que agrada a todos los incondicionales de *Burnout* que siempre han soñado con sentarse al manillar de una moto en este título. ¡Ah!, y que nadie se preocupe demasiado por el tráfico que circula en sentido contrario: a menos que se trate de una colisión frontal, lo más probable es que la moto se detenga o, como mucho, que rebote de un lado a otro de la carretera.



↑ Seguramente, acabas de ganar algo. Los juegos han perdido la inocencia.



↑ Salta alto y gana puntos de turbo adicionales para gastarlos.

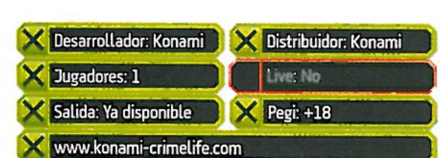


↑ Henos aquí practicando el del *jacking*.



Crime Life: Gang Wars

Sucesos: nuevo clon de GTA llega a las calles. ¡Huyan!



La engrasada máquina de productos de violencia urbana continúa escupiendo su particular escoria. Este mes le toca el turno a *Crime Life: Gang Wars*. ¿La historia? A ver si la adivinas. Exacto: un desconocido don nadie (tú) se rodea de una corte de bufones violentos con la intención malsana de hacerse con el control del barrio. ¡Cuán original!

Si dejamos a un lado durante un nanosegundo la actitud barriobajera y los nauseabundos clichés raciales, ¿qué puede ofrecer este título en términos de jugabilidad?

Aunque en la nota de prensa aseguran que en *Crime Life* «el jugador debe proteger a su gente frente a la explotación y el abuso y defender a sus camaradas de la violencia y la traición que afecta a la sociedad que les rodea», en realidad todo se reduce a una excusa banal para dedicarse a mamporrear a todo hijo de vecino. Es espectacularmente desagradable, pero en el peor sentido de la palabra: los movimientos que redundan en una muerte aparecen filtrados, seguramente para proteger a los «delicados» urbanitas quinceañeros que comprarán este juego. Al menos, a este respecto se erige en un retrato bastante preciso de la vida en las calles. El barbero del barrio te encarga misiones (sí, el barbero) y, a partir de ahí, tan sólo debes seguir por una serie de puntos de control al tiempo que destrozas mobiliario urbano y cabezas de pandilleros rivales.

Caminarás de aquí para allá y afrontarás combates tan simplones y mal diseñados como el peinado de Rafaella Carrà. La precisión en los movimientos definitivos o en la ejecución de combinaciones complejas dejan de ser acciones divertidas cuando ves una enorme «Y» amarilla parpadeando sobre un enemigo cuando está preparado para recibir el golpe de gracia. En resumidas cuentas, un batiburrillo nada recomendable.



↑ Estrangula a los enemigos como si de pollos desplumados se tratara.



↑ Eres un gángster bueno, aunque a tenor de las capturas nadie lo diría.



↑ Los malos llevan flechas rojas.



Los Increíbles: La Amenaza del Socavador

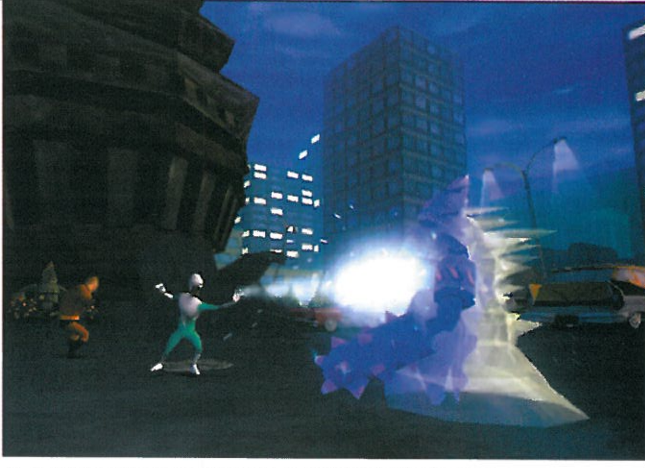
Socavando el prestigio de la familia americana más fuerte, maleable e increíble

Des: THQ Heavy Iron | Distribuidor: THQ
Jugadores: 1-2 | Live: No
Salida: Ya disponible | Pegi: +7
www.thq.co.uk

Pasando por completo de las habilidades velocistas de su hijo, Mr. Increíble, acompañado de su colega Frozono, parte hacia el subsuelo para machacar a infinidad de robots preprogramados. Su arsenal se reduce a unas cuentas escenas de vídeo mediocres, una mecánica de juego insulsa y varios elementos insustanciales de rol. Emplea la fuerza descomunal de Mr. Increíble pero sólo en momentos determinados: Frozono le dirá a Mr. Increíble que levante a un montón de robots congelados y acto seguido se limitará a quedarse como un pasmarote.

¿Qué pasa con el resto de la *incredifamilia*? Pues como si no existieran. Tan sólo afrontarás niveles y más niveles de robots excavadores y oscuridad total que acabarán amuermándote. No obstante, hay algunos momentos interesantes. Por ejemplo, puedes cambiar de personaje cuando te plazca para combinar sus poderes aunque, por alguna razón desconocida, Frozono es mucho más útil que el cuasi todopoderoso Mr. Increíble.

El título lo dice todo: Socavador. Menuda lástima que ni una pizca de la magia de Pixar haga acto de presencia en este juego.



↑ Congela a los enemigos para que Mr. Increíble los machaque.



↑ De nombre, Increíble. De talante, mediocre.

↑ Frozono: a veces corre. A veces no.



Veredicto

Una simple secuela que aprovecha el éxito de la peli pero que carece de la chispa de los productos de Pixar.

5.0//10

Ski Racing 2006

¡Hacía tiempo que no veíamos un nombre tan original!

Des: Coldwood | Distribuidor: Nobilis
Jugadores: 1-2 | Live: 2-4 jugadores
Salida: Ya disponible | Pegi: +3
www.skiracing2006.com

De vez en cuando aparecen juegos con tan pocas pretensiones que, sin quererlo, sortean todos sus despropósitos.

Este juego propone diversas carreras sobre esquís en diversos entornos divididas en tres modos (descenso, campo a través y eslálom). Ahí se acaba su propuesta: ni banda sonora típicamente MTV, ni *snowboarding* ni nada por el estilo. Tan sólo esquí puro y duro.

La jugabilidad, aún siendo simplista, tiene su gracia. Puedes potenciar a tu personaje, brindándole la posibilidad de ir más rápido (mejora necesaria a tenor de la lentitud de que hace gala en los primeros compases), o bien dotándolo de nuevos atuendos y esquís. Y aparte de esto, descensos y más descensos. Al sistema de control le pasa como a las pastas de chocolate: cuando has descendido a toda pastilla por vigesimocuarta vez por distintas laderas, la cosa empieza a cansar. Que todas las montañas parezcan iguales tampoco ayuda mucho.

No le auguramos una audiencia muy amplia, pero lo cierto es que al obedecer a un diseño tan sencillo, funciona. Un último consejo: procura no chocar. Puede parecer una verdad de perogrullo, pero la física de muñeca de trapo es realmente desastrosa. Como si Stephen Hawking se despeñara por una loma.



↑ Tu jugador realiza los mismos aspavientos.



↑ Pégatela contra las barreras rojas y asistirás a un triste espectáculo.



↑ Eslálom en la nieve. Un espectáculo digno de contemplar.



↑ ¡Jerónimoooooooooooo!



Veredicto

Aunque cuente con opciones Live, lo tienes crudo para encontrar alguien contra quien competir

6.5//10

Play Live

Nos seguimos viendo en Live

Pues sí, este mes nos toca despedirnos y desde está sección también queremos enviaros nuestro particular "hasta siempre", que en nuestro caso es más que un deseo una realidad, puesto que seguiremos disfrutando con vosotros, aunque sea ya a título particular, de nuestro entretenimiento favorito -jugar con nuestra consola- en Xbox Live.

Ha sido un verdadero placer manteneos informados de todo lo relativo al servicio de juego *on line* de Microsoft y os invitamos a que en nuestra ausencia sigáis dándole "caña" al tema, para que éste siga siendo la envidia de otras compañías, que siguen haciendo agua en este terreno.

Nada más, nos vemos en Xbox Live y permaneced atentos a todas las cosas estupendas que todavía nos deparará este servicio en el futuro próximo, que son muchas y muy variadas. Y si os animáis a dar el salto a la nueva generación con Xbox 360, todavía más...

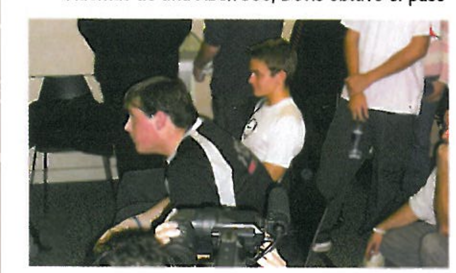
Final española de FIFA I.W.C.

Javier Devis pasa a la semifinal regional de Paris

Lamentablemente, no vamos a llegar a publicar el resultado final de la FIFA Interactive World Cup de este año, pero al menos tenemos el gusto de despedirnos sabiendo quién será el representante español a la hora de medirse con los de otros países.

La final regional de este mundial interactivo de Fútbol patrocinada por la FIFA y EA tuvo lugar el pasado 29 de noviembre en las oficinas de Microsoft en Madrid. El escenario era, lógicamente, Xbox y *FIFA 06*, la última entrega de la vendedora serie de títulos de fútbol. Los tres finalistas presentes eran Javier Devis, César Morán y Miguel Ángel Durán. Devis fue el ganador de la competición con un resultado en el partido final de 3-1.

Además de una Xbox 360, Devis obtuvo el pase a la siguiente semifinal que tendrá lugar en Paris en diciembre, frente a los representantes de otros países participantes en el mundial. En caso de superarla, Devis estará entre los ocho finalistas mundiales que competirán por el premio en la final que tendrá lugar el próximo 18 de diciembre en Londres. ¡Suerte!





↑ El satisfecho ganador regional de la FIFA Interactive World Cup.

Contenidos del Bazar Xbox Live

Más de 400 elementos descargables para el lanzamiento de Xbox 360

El Bazar Xbox Live ya está en marcha y funcionando. Éste nuevo espacio de intercambio y comercio para clientes de Xbox Live y Xbox 360 está operativo desde el lanzamiento del sistema y cuenta con más de 400 contenidos para su descarga. Algunos son gratuitos y otros de pago con Microsoft Points. Y comprenden trailers de juegos y películas, títulos de Xbox Live Arcade, videoclips musicales, imágenes y temas para asociar al perfil de jugador o emplear en la consola, demos de juegos y contenido descargable.

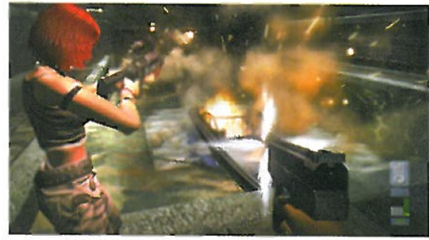
La lista es demasiado larga para exponerla en detalle, pero señalaremos casos como el de *Kameo*, con demo disponible para su descarga, contenido extra para el juego, imágenes y temas para personalizar el interfaz o el perfil del jugador. Otros títulos con diverso material disponible en Bazar Xbox Live son *FIFA 06, Quake 4, Need for Speed Most Wanted, Condemned: Criminal Origins, Amped 3, Call of Duty 2, Madden NFL 06, Perfect Dark Zero, GUN, Peter Jackson's King Kong, Tony Hawk's American Wasteland, Tiger Woods PGA Tour 06, Project Gotham Racing 3, NBA Live 2006* y *NBA 2K6*.

No todo gira en torno a los últimos lanzamientos. Xbox Live Arcade está presente con una quincena de títulos entre los que abundan juegos clásicos como *Gauntlet, Smash TV* o *Bejeweled 2*. Lo mejor es que de todos ellos hay disponible una versión de prueba para que el jugador decida antes de hacer la compra del juego completo.

Fuera de los videojuegos, está la nada desdeñable posibilidad de bajarse trailers de los próximos estrenos cinematográficos para contemplarlos a una espectacular resolución de 480p o 720p. Caso de títulos esperados -ya disponibles en el Bazar- como *X-Men 3, Las Crónicas de Narnia* o *Aeon Flux*. También es posible disfrutar de videos musicales como el "Do You Want To" de Fran Ferdinand o un "Show me How to Live" correspondiente al DVD "Live in Cuba" de Audioslave. Contenidos para todos los gustos.



↑ Numerosos contenidos para *Kameo*, incluyendo una demo...



→ Cosa que no puede decirse de *Perfect Dark Zero*. Sólo el trailer.

LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live



Burnout: Revenge

Nuevamente, la maldición de los servidores EA

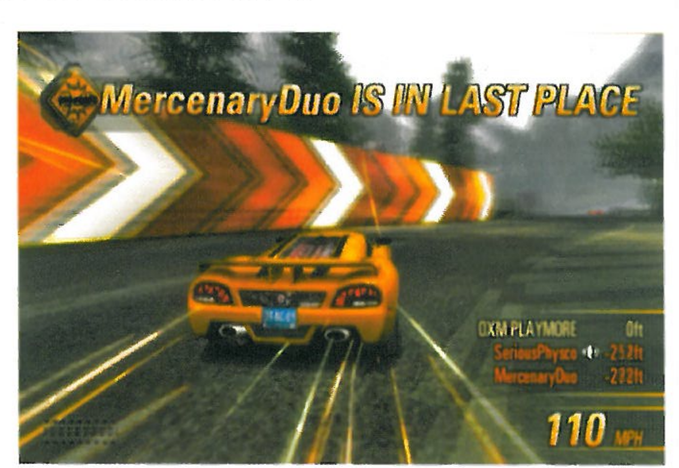




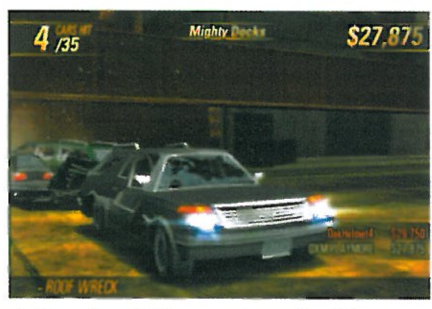
Habrá quien recuerde que el primer juego de Electronic Arts en contar con soporte para Xbox Live fue, precisamente, el anterior capítulo de la saga *Burnout*, *Takedown*. Un gran juego de conducción que se estrellaba en Xbox Live debido a su pobre rendimiento *on line* y el problemático funcionamiento de los servidores que EA dispuso para el juego. Con el tiempo transcurrido -y la experiencia adquirida- desde entonces, es lógico pensar que ese apartado se habrá visto mejorado, ¿no? Pues no como debiera, al menos.

Esperas eternas para conseguir entrar en una partida, caídas del lobby previo sin razón aparente e incluso carreras que empiezan antes de tiempo y otras que no arrancan cuando deben. No pasa todo el tiempo, pero sucede y eso no es nada bueno para cualquier título que quiera hacerse un hueco en el espacio de Xbox Live.

Es una verdadera lástima, porque una vez que el jugador se encuentra dentro de una partida que funciona correctamente, *Burnout Revenge* ofrece todo tipo de modos de carrera y colisión. Entre todos ellos destaca por los niveles de locura que presenta el modo Colisión por equipos, donde todos los jugadores están dedicados a estrellarse entre si. Hay más, pero puede ser muy costoso y enervante llegar a sacarles partido. La nota que recibió en su análisis del mes pasado está justificada porque sin duda *Burnout Revenge* es un juego de conducción verdaderamente espectacular y sale indudablemente beneficiado del hecho de competir contra otros jugadores. Pero eso sólo lo descubrirán los usuarios más pacientes.



Muy bueno... cuando se logra entrar en una partida que funciona.



El modo colisión en equipo es frenético.



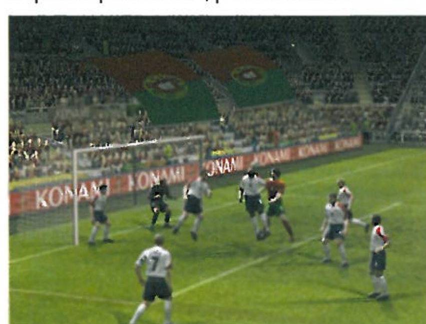
Pro Evolution Soccer 5

Pese a todo, el mejor juego de fútbol on line





Si hablamos de fútbol, es evidente que la serie *Pro Evolution Soccer* es lo mejor que le ha sucedido a Xbox en estos años, y eso a pesar de los problemas de lag que mostraba el juego *on line* en su cuarta entrega. Así que uno de los principales interrogantes sobre *PES 5* era ver si solucionaba las carencias de su antecesor. La respuesta: parcialmente, pero no del todo.



***PES 5* viene algo parco en opciones para Live.**



Una de las peculiaridades de PES 5 en Xbox Live es que la partida cambia de anfitrión en cada descanso.

Una circunstancia que podía darse jugando a *PES 4* era que uno de los jugadores disfrutara de un partido perfecto mientras su oponente se las veía y deseaba con el lag. Para equilibrar las cosas, Konami ha decidido que en cada partido el anfitrión pase de una máquina a otra coincidiendo con el descanso entre tiempos. De esta forma, ambos padecen -o disfrutan- en el mismo grado. Es una solución, claro, pero no exactamente la que estábamos esperando.

PES 5 es un magnifico juego de fútbol con opciones algo escasas para Xbox Live. Nada de estadísticas ni ranking mundiales, la cosa queda reducida a los enfrentamientos uno a uno o -y es la novedad- dos a dos. La pega es que cada pareja debe jugar desde la misma Xbox. Quizás para la próxima edición Konami sea capaz de conectar a cuatro sistemas en una misma partida en Xbox Live. *FIFA* continúa rindiendo mejor *on line*, pero aún así muchos seguimos prefiriendo la jugabilidad de *PES*.

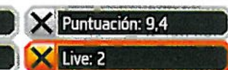
En cualquier caso habrá que esperar a la edición del año que viene para ver si la cosa mejora.



FIFA 06

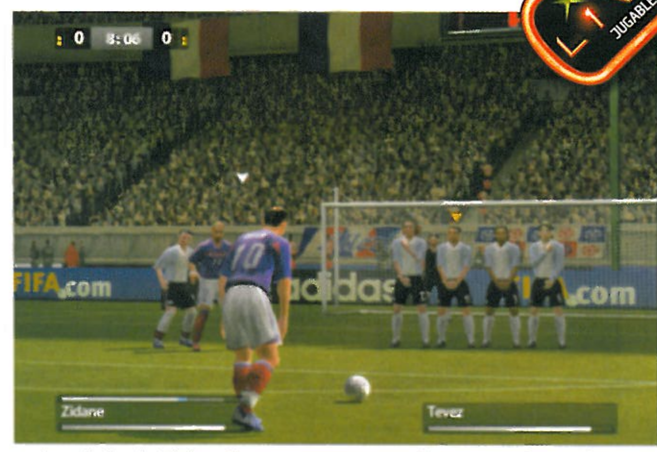
Cada navidad, la misma disyuntiva. *¿PES o FIFA?*





La serie *FIFA* de EA Sports ya tiene cierta experiencia en esto de Xbox Live. Y, al contrario de lo que por ejemplo sucede en un caso como el de *Burnout*, eso se nota. Por ejemplo, el sistema de navegación por menús del nuevo *FIFA* es verdaderamente excelente. Definir los parámetros de un partido, arrancar un campeonato de ocho, buscar un oponente específico o simplemente pasar el rato en uno de los lobbies destinados a cada país son tareas accesibles y sencillas.

El mismo énfasis por pulir el producto se encuentra en un sistema de estadísticas que incluye aspectos como la relación de partidos ganados y perdidos o el porcentaje de espantadas que ha dado un usuario determinado. El sistema de clasificaciones permite seguir el desarrollo de los torneos que tienen lugar o las calificaciones obtenidas por los participantes en la FIFA Interactive World Cup.



La edición de *FIFA* vuelve a presentar un rendimiento *on line* realmente satisfactorio.

El juego se desarrolla de forma fluida y rápida, aún cuando puede aparecer el ocasional tirón que resulta difícil de evitar en juegos tan inmensamente populares como éste. La única verdadera pega que se le puede poner a *FIFA 06* es que los partidos continúan limitados a dos jugadores. *FIFA* puede no tener una jugabilidad con tantos matices como la de *Pro Evolution Soccer*, pero vuelve a ser un gran juego de fútbol con, eso sí, soporte *on line* más completo que su gran rival.



Nuevamente, el límite para jugar en Xbox Live está en dos jugadores.



Battlefield 2: Modern Combat

La serie de DICE desembarca con éxito en Xbox Live





La franquícia llega a Xbox Live, su medio natural, a fin de cuentas. La campaña para un jugador de *Modern Combat* está sorprendentemente bien construida para un juego enfocado hacia la acción *on line*, pero Xbox Live es la razón por la que la mayoría adquiere un título como éste. El paso al modo multijugador significa la pérdida de una de sus características más efectivas -*hotswap* o la habilidad de cambiar de soldado a golpe de botón- pero gana en cuanto a profundidad estratégica al permitir trabajar en equipo.

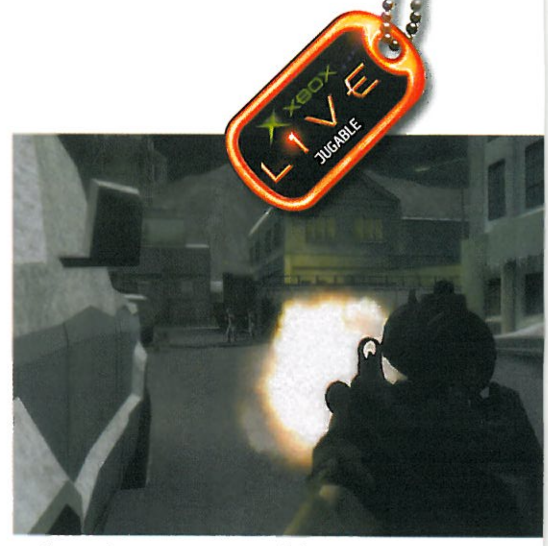
El límite no es tan insano como en la versión PC -esos 64 jugadores simultáneos son 24 en Xbox Live- y la acción tiene un tono más arcade y menos realista que su homónimo, pero *Battlefield* proporciona la clase de batallas a gran escala y con multitud de niveles de acción que le han labrado la fama. Hay dos modos de juego disponibles. Conquista gira en torno al control de una serie de banderas en el mapa y es la fórmula *Battlefield* por excelencia. El extra que añade *Modern Combat* es un clásico modo Capturar la Bandera que se disfruta tanto como aquel. Todas las clases de soldados y equipamiento están desbloqueados desde el primer momento, cuenta con un completo sistema de estadísticas y una progresión de rangos para el jugador, además de diversos reconocimientos. No hay muchas posibilidades de configuración de las partidas, pero eso va en consonancia con la escasez de modos de juego disponibles. En cualquier caso, a *Battlefield 2: Modern Combat* no le falta más de lo que tiene: doce mapas de juego y un buen rendimiento *on line*. Una verdadera gozada para los amantes de la acción bélica, y a buen seguro un clásico instántaneo para Xbox Live.



El límite es de 24 jugadores *on line*.



Acción por tierra, mar y aire es lo que podremos encontar en *Battlefield 2: Modern Combat*.



Un excelente representante de la serie *Battlefield*.





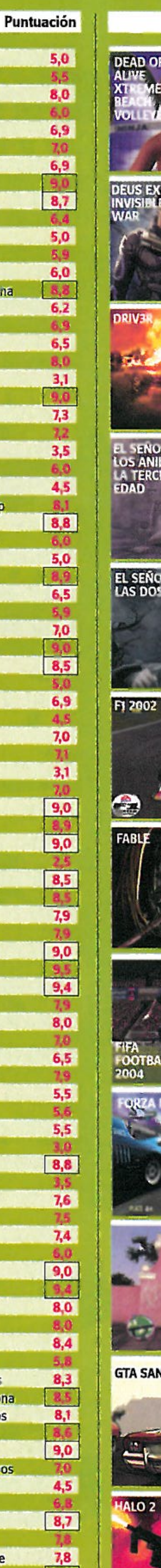
La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

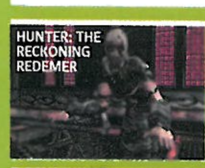


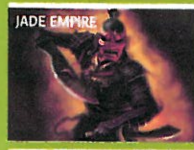
Juego	ROX	Género	Puntuación
187 RIDE OR DIE	44	Acción	5,0
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN HOMINID	41	Acción	6,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Beisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	Snowboard	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	8,7
ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT	41	Plataformas	6,4
ANTZ EXTREM'E RACING	08	Carreras	5,0
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
AREA 51	41	Shooter	6,0
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ATARI ANTHOLOGY	36	Acción	6,5
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN BEGINS	42	Acción	7,2
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'-em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT	47	Acción	8,8
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE	45	Beat'-em-up	5,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BIG MUTHA TRUCKERS 2	43	Conducción	5,9
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLINX 2: MASTERS OF TIME&SPACE	35	Plataformas	8,5
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BOB ESPONJA: LA ESPONJA	36	Plataformas	7,1
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	47	Shooter táctico	8,9
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	39	Shooter táctico	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BURNOUT REVENGE	44	Conducción	9,5
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CALL OF CHTULHU	47	Acción/Aventura	8,0
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	36	Shooter	7,0
CAPCOM FIGHTING JAM	42	Beat'-Em-Up	6,5
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
CLUB FOOTBALL	33	Fútbol	7,5
COLD FEAR	38	Survival Horror	7,4
COLD WAR	47	Acción	6,0
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	8,5
CONFLICT GLOBAL STORM	44	Acción por equipos	8,1
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
CONKER: LIVE AND RELOADED	42	Acción	9,0
COUNTER-STRIKE	23	Shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRASH TWINSANITY	34	Plataformas	7,8
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CTSF: FIRE FOR EFFECT	39	Acción	6,1



Juego	ROX	Género	Puntuación
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
DARKWATCH	45	Acción	8,2
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	37	Acción	8,5
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEAD TO RIGHTS II	41	Acción	5,2
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	8,8
DEFENDER	16	Acción	6,0
DELTA FORCE: BLACK HAK DOWN	41	Shooter bélico	7,0
DESDE RUSIA CON AMOR	47	Acción	7,0
DESTROY ALL HUMANS	43	Acción	8,4
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DOOM 3	37	Shooter 1ª persona	8,9
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL CLUB DE LA LUCHA	35	Acción	6,4
EL ESPANTATIBURONES	34	Acción	5,7
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	9,0
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7,5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FARENHEIT	44	Aventuras	9,3
FAR CRY INSTINCTS	44	Acción	7,9
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	9,1
FIFA 06	44	Fútbol	9,4
FIFA STREET	37	Fútbol	8,5
FIGHT NIGHT ROUND 2	38	Boxeo	8,0
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FLATOUT	34	Conducción	6,5
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FORD RACING 3	34	Conducción	5,5
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	39	RPG de acción	6,8
FORZA MOTORSPORT	40	Conducción	9,4
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Plataformas	8,5
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	35	Estrategia	7,0
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	35	Acción	7,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7









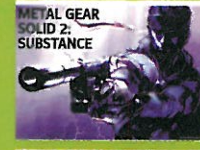


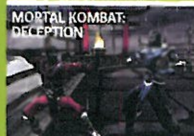






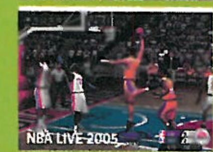












Juego	ROX	Género	Puntuación
GTA SAN ANDREAS	42	Acción	9,6
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Acción en 1ª persona	9,7
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	9,7
HALO 2: PACK MAPAS MULTIJUGADOR	43	Acción en 1ª persona	8,6
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HEROES OF THE PACIFIC	44	Acción	8,0
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8.5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JADE EMPIRE	39	RPG en acción	9.0
JAMES BOND 007	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JUICED	40	Carreras-Tuning	8,9
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KAO THE KANGAROO ROUND 2	36	Plataformas	6,2
KING ARTHUR	36	Acción	3,5
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	33	Acción	8,8
KINGDOM UNDER FIRE: HEROES	44	Acción	8,8
KING OF FIGHTERS 2002	42	Beat'-Em-Up	5,4
KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT MANIAX	43	Beat'-Em-Up	6,9
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LA RUSH	45	Acción	7,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LEISURE SUIR LARRY: MAGNA CUM LAUDE	34	Aventura	6,5
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS 4 FANTÁSTICOS	43	Acción	5,6
LOS INCREÍBLES	34	Acción	7,4
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS 2	47	Estrategia	7,8
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	34	Simulador divino	8,0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MADAGASCAR	44	Plataformas	6,7
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	33	Manager de fútbol	8.5
MANAGER DE LIGA 2006	47	Manager de fútbol	8,2
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL NEMESIS: RISE OF IMPERFECTS	47	Beat'-em-up	5,2
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat'-em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MECHASSAULT 2: LONE WOLF	36	Mechs	8,9
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	41	Shooter bélico	8,0
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	35	Acción	4,5
MERCENARIOS	37	Acción	9,0
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
METAL SLUG 3	33	Acción	7,0
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	40	Conducción	8.9
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	36	Acción	8,0
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	34	Lucha	9,0
MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS	45	Acción	7,5
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTOGP 3	42	Motociclismo	8,9
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5



Juego	ROX	Género	Puntuación
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA LIVE 2005	34	Baloncesto	8,5
NBA LIVE 2006	45	Baloncesto	9,1
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8.7
NBA STREET VOL 3	38	Baloncesto	8,9
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	35	Carreras	7,9
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8.0
ODDWORLD: STRANGER'S WRATH	37	Acción	8,5
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OTOGI 2: INMORTAL WARRIORS	37	Acción	8,0
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
OUTRUN 2	33	Conducción	8,8
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PARIAH	40	Shooter	7,1
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD	45	Acción	6,5
PETER JACKSON'S KING KONG	47	Acción	9,0
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de mechs	8,5
PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES	44	Acción/Aventuras	3,0
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PLAYBOY THE MANSION	38	Simulador	5,1
PREDATOR: CONCRETE JUNGLE	40	Lucha	6,1
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRINCE OF PERSIA 2	35	Acción en 3ª persona	8,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Fútbol	9,4
PRO EVOLUTION SOCCER 5	45	Fútbol	8,5
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PROJECT ZERO 2:CRIMSON BUTTERFLY DIRECTOR'S CUT	37	Aventura	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RED NINJA: END OF HONOUR	40	Lucha	3,8
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	Shooter en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROBOTS	41	Acción	5,1
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROCKY LEGENDS	34	Boxeo	8,0
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SAMURAI WARRIORS	33	Acción	8,0
SCAR	42	Conducción	6,6
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SCRAPLAND	38	Acción	7,9
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5





Juego	ROX	Género	Puntuación
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SID MEIER'S PIRATES!	42	Estrategia	5,2
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SKI RACING 2005	37	Ski	6,4
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	38	Lucha	4,7
SNIPER ELITE	45	Acción	8,0
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	37	Plataformas	8.0
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPARTAN TOTAL WARRIOR	45	Acción	7,5
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPIKEOUT: BATTLE SRTEET	41	Lucha	4.5
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	38	Acción de sigilo	9,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SPYRO: A HERO'S TAIL	35	Plataformas	6,9
SRS: STREET RACING SYNDICATE	41	Conducción	4,0
SSX 3	22	Snowboard	8.9
SSX ON TOUR	47	Snowboard	7,5
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS BATTLEFRONT	33	Acción	8,5
STAR WARS BATTLEFRONT 2	47	Acción	9,0
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS III: LA VENGANZA DE LOS SITH	41	Acción	8,0
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II	35	RPG	9,0
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	38	Acción	8,9
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
STILL LIFE	41	Aventura gráfica	6,9
STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	33	Lucha	5,9
STOLEN	39	Acción	4,8
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPER MONKEY BALL DELUXE	39	Plataformas	8,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8.5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAITO	44	Acción	8,4
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	Shooter	6,8
THE BARD'S TALE	38	RPG	8,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9

THIEF: DEADLY SHADOWS

TOM CLANCY'S GHOST RECON ISLAND THUNDER

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

UNREAL II: THE AWAKENING

UNREAL CHAMPIONSHIP II

X-MEN LEGENDS

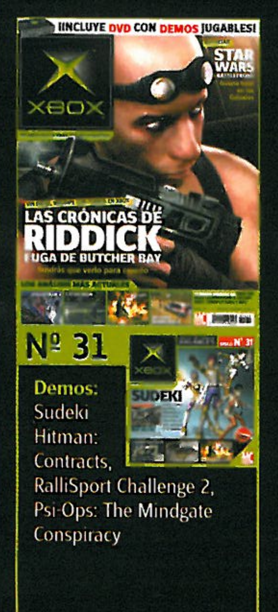
XIII

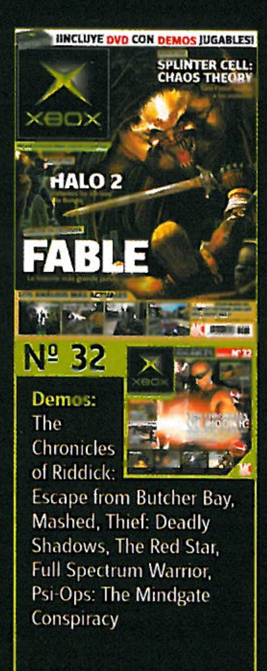
YAGER

ULTIMATE SPIDER-MAN

Juego	ROX	Género	Puntuación
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION	43	Acción	8,5
THE KING OF FIGHTERS	37	Lucha	7,5
THE PUNISHER	38	Acción	6,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE SUFFERING LOS LAZOS QUE NOS UNEN	45	Acción	8,4
THE THING	09	Survival Horror	8,0
THE WARRIORS	47	Acción	8,5
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TIMESPLITTERS 3: FUTURO PERFECTO	38	Acción	8,0
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter por equipos	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	34	Acción Táctica	7,5
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2: SUMMIT STRIKE	44	Shooter por equipos	8,0
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN	44	Shooter por equipos	9,1
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	34	Skateboarding	8,5
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOTAL OVERDOSE	45	Acción	8,5
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRON 2.0 KILLER APP	37	Acción	7,0
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
TY EL TIGRE DE TASMANIA 2	35	Plataformas	6,5
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	37	Fútbol	7,9
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
ULTIMATE SPIDER-MAN	47	Acción	8,5
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET	36	Acción	7,4
UN VECINO INFERNAL	38	Acción	4,6
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
UNREAL CHAMPIONSHIP 2	39	Acción en 1ª persona	9,3
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WALLACE & GROMMIT: LA MALDICIÓN...	45	Plataformas	6,4
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005	39	Billar	8,3
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WORMS 4: MAYHEM	42	Acción	8,7
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	34	Acción/Estrategia	8,0
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN: LEGENDS	34	RPG	8,5
X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE	47	RPG de acción	8,5
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	Shooter	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5
YU-GI-OH! DAWN OF DESTINITY	35	Cartas	5,0

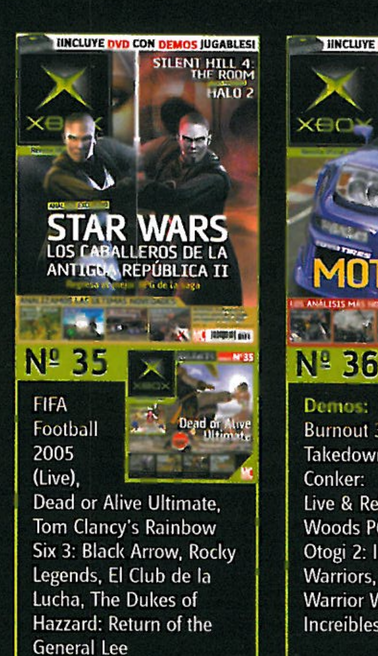
Números Atrasados

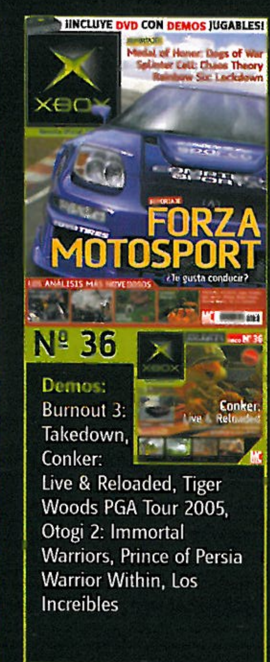



















Completa tu colección



MC
MC EDICIONES

30% de descuento

Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

C. P. .... Población ....

Provincia..

Teléfonos..

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Cad: ☐☐ / ☐☐

Nombre del titular: Firma:

☐ nº 31 ☐ nº 32 ☐ nº 33 ☐ nº 34 ☐ nº 35

☐ nº 36 ☐ nº 37 ☐ nº 38 ☐ nº 39

Clase Maestra: Far Cry Instincts

Nunca unas vacaciones habían sido tan letales. Conquista la isla de Jacutan. ¡Enfúndate las gafas de sol y disfruta de una de las mejores aventuras consoleras!

Bienvenidos a Jacutan. Por primera vez en la historia de la isla, las fronteras se han abierto y los mutantes pueden desplazarse en libertad. Si consigues que no te arranquen todos los miembros del cuerpo igual te da tiempo hasta de pillar bronceado. He aquí la guía completa de supervivencia en la jungla: el repelente contra mosquitos corre de tu cuenta...

MISIÓN 1: ENTRENAMIENTO

Para empezar, avanza en dirección al naufragio. Verás la entrada destacada por un punto de control azul. Entra en la nave varada y sigue el tutorial. Patea los barriles que bloquean tu avance con el botón B y procede por la escalera.

Baja y entra por la puerta de tu izquierda: pulsa la palanca izquierda para agacharte bajo los escombros. Arrástrate bajo la puerta y avanza por el pasillo hasta llegar a la salida.

Trepa por las enredaderas que hay en la parte exterior del barco y avanza por el camino. Llegarás a un mercenario. Cuélate a su espalda sigilosamente entre la vegetación y pulsa B para noquearlo cuando estés lo suficientemente cerca.

Avanza por el camino y verás a otro mercenario más adelante. Aprovecha la frondosidad de la vegetación para acercarte sin ser visto. Cuando estés al lado de un árbol pulsa el botón Negro para que aparezca el menú de Trampas. Mantén pulsado el gatillo derecho hasta haber instalado la trampa. Lanza una roca con el gatillo izquierdo para llamar la atención del mercenario y verás cómo cae en la trampa.

Cuando llegues a la cabaña, colócate boca abajo (mantén pulsada la palanca izquierda) y arrástrate bajo la cabaña. Podrás disparar a los enemigos a través de las grietas de los tablones del suelo. Baja por las rampas y salta sobre las cajas para acceder a la cabaña. Sal antes de que explote para finalizar el nivel.

MISIÓN 2: PLAYA

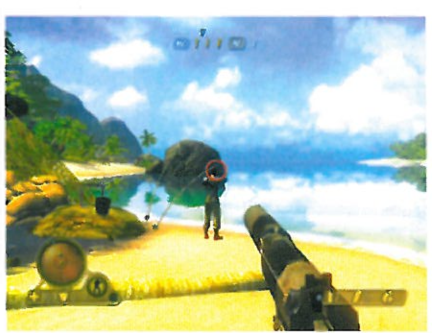
Dirígete a la playa y gira a la derecha. Dispara a los mercenarios y ponte a cubierto tras la roca y la vegetación. Avanza por el camino de la izquierda y mata a unos cuantos patrulleros más. Entra en la cabaña de la derecha para recoger un botiquín y munición. Desde aquí, dirígete hacia la marca azul de tu radar. Al final llegarás a un pequeño campamento del que despega un helicóptero.

Mata a los mercenarios y métete en la tienda; aquí encontrarás un botiquín, protección corporal y un mapa de la isla. En este punto puedes seguir avanzando por dos caminos diferentes. Te recomendamos que procedas por el oeste hasta que cruces un puente. Mata a los mercenarios y procede por el camino noroeste hasta que, a lo lejos, veas un helicóptero. Emplea tus binoculares para ver una escena de vídeo y luego prosigue hasta la entrada del campamento. Ponte a los mandos del arma fija de tu izquierda y procura buscar un Humvee. Tendrás que matar a varios mercenarios. Pulsa X para entrar en el vehículo y luego atraviesa la puerta de la valla para salir del campamento.

Avanza por el camino y detente en las cabañas. Algunas incluyen botiquines, municiones o blindaje.



Despacha a todos los mercenarios a la vez siempre que sea posible.


Las pistolas silenciadas van que ni pintadas.

El helicóptero de Crowe te estará persiguiendo, pero pase lo que pase procura quedarte en la carretera.

Al final tendrás que dejar atrás el Humvee y seguir a pie. No pares hasta que llegues a un pequeño campamento de la isla en el que quedan unos cuantos mercenarios. Dispara o lanza una granada al contenedor de combustible que hay al lado de la torre para matarlos.

Coge el otro Hummer y atraviesa la puerta de la valla. Otro Humvee y el helicóptero te perseguirán. Corre hasta el final del nivel.

MISIÓN 3: NATIVO

Escucha a Doyle y sigues sus instrucciones (por ejemplo, sé silencioso). Mata al primer mercenario armado de sigilo con una trampa o a cuchillazos, al más puro estilo comando. Róbale el arma y pronto toparás con más mercenarios. Procura cargártelos de uno en uno.

Procede hacia el sudeste y trepa por la enredadera. Mira hacia tu izquierda: verás un segundo tramo de enredaderas. Trépalas, haz cuerpo a tierra y arrástrate bajo el árbol. Llegarás a un campamento de mercenarios: procura que no te vean. Liquídalos de uno en uno. Presta especial atención a la torre de francotirador. Sube a la torre para conseguir un rifle y luego aprovecha la altura para despejar la zona de enemigos.

Dirígete hacia el norte y toparás con más mercenarios. Visita la cabina para recoger un

ERES LIBRE
El recorrido que proponemos aquí es una de las formas que existen para completar el nivel de la playa. Es uno de los niveles que goza de mayor libertad de movimientos en *Far Cry*, y hay varias rutas disponibles: explora la isla y podrás conocerlos todos.


Esos barriles están deseando montarla.


Emplea la Fuerza Asilvestrada.

botiquín, munición y granadas. Cruza hacia al este por otro campamento de mercenarios en el que oirás disparos. No te asustes: los mercenarios se están ejercitando.

Tras liquidar a los dos mercenarios tendrás que escoger entre el norte y el sur. Si vas hacia el sur encontrarás una tienda de mercenarios plagada de granadas.

Hacia el norte hay otro campamento. Si te descubren sonará la alarma y acudirán enemigos por doquier. Si sobrevives llegarás a la armería que debes destruir. Hay una ventana rota a la derecha por la que puedes entrar. Recoge el explosivo y colócalo en la marca roja. Sal del edificio.

Dirígete hacia el este a través de la valla rota y coge un ATV. Conduce hacia el puente oriental, gira a la derecha y sigue al mercenario del ATV. Tras el combate, dirígete hacia al sur, cerca del agua. Ten cuidado, ya que toparás con multitud de mercenarios en la jungla que queda a tu izquierda. Tras despachar a los mercenarios del pueblo siguiente, procede hacia el norte. Llegarás a un gran edificio. Entra y explora la planta baja para encontrar granadas. En el segundo piso, entra en la última habitación y colócate sobre el punto de control azul para completar el segundo objetivo.

Justo en ese momento sufrirás el ataque de un montón de mercenarios: utiliza las armas montadas del primer piso para liquidarlos. Continúa hacia el siguiente campamento, en el que te atacará un helicóptero. Dispara al artillero (procura utilizar el rifle de reconocimiento si todavía lo tienes) y luego coge el ATV para huir a toda prisa. Al final de la carretera puedes saltar por la rampa en el ATV o bajarte y atravesar la cabina de la izquierda para finalizar la misión.

Tras el salto, llegarás a una zona abierta plagada de mercenarios. Trepa por la enredadera y sigue avanzando. Mata al mercenario con el rifle de reconocimiento y aprovecha la posición de francotirador para proteger a Val mientras intenta escapar.

MISIÓN 4: RÍO

Comenzarás en un camión de transporte de mercancías en movimiento. Cuando se detenga, abre la puerta de un puñetazo y mata al mercenario que hay justo detrás. Golpea al segundo mercenario hasta liquidarlo y luego fuerza la puerta de la valla.

Avanza por el camino que se adentra en el bosque y llegarás a una tienda. Acércate sigilosamente y escucha al científico que hay dentro. Si te ve, dará la voz de alarma. Golpea la alarma para desactivarla y tanto tu visión como tu control se recuperarán al nivel normal. También debieras golpear el poste eléctrico para que caiga sobre un charco de gasolina. La explosión resultante despejará el camino.

Mata a los mercenarios que queden en pie y avanza por el pasillo hacia el este, atravesando otro campamento. Coge el ATV y dirígete hacia el sur, abriéndote paso a través de la puerta cerrada. Avanza por el camino y llegarás a otra puerta cerrada. Ábrela a lo bestia con tu vehículo. Cuando llegues al río, sube a la Zodiac.

Avanza por el río hasta que llegues a un campamento. Ten cuidado con los cohetes que llueven por doquier. Cruza el puente y sube a la balsa. Procede por el río hasta que llegues a la estación de vigilancia. Mata a los dos mercenarios y entra en la cabina para abrir la puerta grande.

En cuanto lo hagas, irrumpirá una patrullera que empezará a dispararte. Devuélveles el favor con tu recién estrenado lanzacohetes. Coge la moto acuática o la Zodiac para continuar hasta un viejo campo de minas de la Segunda Guerra Mundial que hay en el río. Esquiva todas las minas.

En cuanto el río se seque encontrarás otro campamento. Toma el Humvee y entra en el campamento; encontrarás un rifle de reconocimiento sobre la pirámide.

Avanza por el río hacia el sur con el hovercraft y derriba el helicóptero. Coge el ATV y sigue por el camino. En esta zona hay un montón de cadáveres. Llegarás a un campamento medio destruido en el que unos cuantos mercenarios han sobrevivido a un misterioso combate. Coge el Humvee y huye del campamento. Sigue por el camino.



MISIÓN 5: SELVA TROPICAL

Empiezas esta misión sin arma, pero al menos has obtenido el Ataque Asilvestrado. Va de perlas para destrozar objetos y matar mercenarios. Cruza a nado el lago en dirección sur y sigue avanzando. Busca un rastro naranja y recoge el arma que el cadáver que encuentres ya no necesita. Agáchate y arrástrate bajo el árbol.

Mira en la tienda que hay cerca; dentro encontrarás granadas. Sigue la luz hasta que veas más enredaderas: trepa y dirígete a la derecha. Busca un destello rojo: más enemigos te atacarán. Dirígete hacia el sur tras sortear el destello y avanza por la carretera de la izquierda hasta que llegues al punto de control marcado en azul.

Explora la tienda y encontrarás minas Claymore y un botiquín. En este punto debes dirigirte hacia el norte, agacharte bajo el árbol y proceder hacia el este. Emplea tu habilidad de Olfato Asilvestrado para seguir el rastro de los enemigos. Dispara al tipo que hay sobre la gran plataforma y recoge su rifle de reconocimiento. Avanza paralelo al río un tramo más y toparás con más mercenarios. Al final verás que la carretera está bloqueada. Gira a la izquierda y rastrea a más enemigos con el Olfato Asilvestrado.

Dirígete al sur hasta pasar la gran roca que hay en el río y busca unas enredaderas. Dirígete hacia el sudoeste y toparás con los restos de un helicóptero accidentado. Sigue a la señal de socorro, cruza el puente y gira a la derecha. Hay otra base mercenaria al final de esta ruta. Ábrete paso como puedas, sube por la escalera y métete por el agujero para bajar al piso inferior. Encontrarás unos cuantos botiquines y un nuevo camino. Baja por la escalera y gira a la izquierda; arrástrate bajo el obstáculo que bloquea tu avance. Verás más granadas a la izquierda. La salida está a la derecha.

Cuando estés fuera de nuevo, avanza por la carretera tomada por la niebla que tienes justo delante. Al final llegarás a un punto con una luz y una enredadera por la que puedes trepar. No pares hasta que llegues a un camión abandonado. Avanza en la dirección que marcan los faros y llegarás a un búnker. Tu objetivo aquí consiste en acceder al extremo sur de la instalación del búnker. Cuando entres en el edificio, Doyle se pondrá en contacto por radio. Mata a todos los enemigos y apaga el enorme generador; pasa también por el punto de control azul. Sigue a la luz roja para localizar la salida y sube por la escalera. Desde aquí, busca la luz roja que hay al lado de la valla y pasa por debajo; llegarás a otra escalera y a otra escalerilla (esta vez descendente). Procede hasta el próximo punto de control y cruza el sistema de ventilación que hay al lado. No tardarás en llegar a otro búnker. Entra y llama al ascensor con el botón X.

MISIÓN 6: MINAS

Empiezas al final del ascensor con el que acabas de bajar. Justo delante el camino está bloqueado. Vuela el tablón de madera y procede por el camino ascendente. Cruza la tabla de madera que sortea el abismo sin alertar a los vigilantes de »



↑ ¿Acaso vas a mostrarte piadoso? Si le dejas vivir va a dar la voz de alarma y verás la que lía.

UN ALONSO CUALQUIERA
Busca el hovercraft de la Misión 4. Pruébalo y date una vuelta: la mezcla de tierra firme y agua que tienes delante es la zona ideal para poner a prueba a un vehículo anfibio.



↑ En los contenedores encontrarás objetos.



↑ Tira una chinita para distraer a los tipos.



↑ Un buen Puñetazo Asilvestrado te abre muchas puertas.



↑ La flecha roja indica la dirección de la que procede el fuego enemigo.

» abajo. En el otro lado podrás recoger munición. Cuando hayas avanzando un poco más, se activará automáticamente la Visión Asilvestrada. Mata a todos los mercenarios del pasillo y procede a la estancia grande. No intentes saltar abajo, está demasiado lejos. Avanza por el pasillo que desciende y que queda a tu izquierda. Mata a unos cuantos mercenarios más en el pasillo. Al final tendrás que activar la bomba de combustible para que el ascensor funcione. Las válvulas están en los flancos izquierdo y derecho del generador, y el interruptor de activación queda entre el generador y el ascensor. No creas que es tan fácil como parece. Mientras baja el ascensor verás que está atiborradito de mercenarios.

A medida que te adentras en las minas va oscureciendo. Cambia a la Visión Asilvestrada para ver mejor y emplea las vagonetas de mina y las rocas para ponerte a cubierto mientras avanza. Algunos mercenarios llevan linternas y resulta difícil que no te vean. Uno controla incluso una torreta armada. Empuja una vagoneta durante un rato para que choque contra dicha torreta.

Llega la hora de la venganza. Incauta la ametralladora montada y liquida a los mercenarios que queden en pie. Avanza por el camino siguiendo las marcas de objetivo. Llegarás a una estancia grande en la que tienes que cruzar por una vía rota. Avanza a toda prisa cuando el entorno empiece a temblar, porque el túnel está a punto de desmoronarse.

Sigue la marca de objetivos y pronto llegarás a un profundo abismo en el que tendrás que saltar de roca en roca. Avanza a toda prisa, porque los temblores derribarán las minas en cuestión de segundos.

Recoge los explosivos de tu izquierda y plántalos en la roca que tienes más adelante. La estancia siguiente es tan grande como peligrosa. Aprovecha el tablón de madera para pasar al otro lado del abismo, dónde encontrarás una buena provisión de municiones, energía y blindaje. Los mercenarios no tardarán en atacar desde ambos flancos, de modo que ponte a cubierto. Para salir de aquí tienes que subir a la tirolina. Baja al nivel inferior y ve liquidando enemigos mientras te deslizas.

EL SILENCIO ES ORO

Nunca subestimes el poder de una pistola con silenciador. Si llevas una en cada mano tendrás a tu disposición una de las combinaciones más letales del cuerpo. Resulta difíciles detectarlas y puedes masacrar a balazos en el entrecejo a un buen número de enemigos.

MISIÓN 7: PRECIPICIO

Doyle vuelve a contactar contigo nada más empezar esta misión. Tres mercenarios patrullan fuera de las minas, pero podrás matarlos sin problemas con el Ataque Asilvestrado. Hay un ATV a unos pocos metros, de modo que colócate al volante y procede por el camino de la derecha. Sigue esta ruta hasta que llegues a un helicóptero accidentado. Deja el ATV y cruza el imponente cañón con la tirolina. ¡Ahora empieza la diversión de la buena! Toma el planeador y cruza el cañón por los aires, esquivando las paredes rocosas y los árboles. Cuando aterrices, deja el vehículo y continúa a pie hacia la torre de comunicaciones. Algunos mercenarios protegen la instalación, pero puedes aprovechar los barriles explosivos para liquidar a algunos.

Sube a lo alto del edificio y destroza el panel de control antes de dirigirte al marcador de objetivo. Un helicóptero aparecerá de la nada e iniciará un ataque. Emplea tu nueva habilidad Asilvestrada para saltar al puente y huir de tu perseguidor.

Continúa utilizando el Salto Asilvestrado para abalanzarte sobre los enemigos hasta que des con la moto acuática. Sube a bordo y avanza por el río hasta que llegues a una cabaña en la orilla. Mata a todo el que haya dentro y procede hacia el noreste en dirección a un campamento en el que un helicóptero está descargando refuerzos. Hay un lanzacohetes en el edificio que queda más al sur.

Vuelve a subir a la moto acuática y avanza por el río hasta una base. Descuelga la ametralladora montada que hay en lo alto de la base y utilízala para liquidar a todos los enemigos de la zona. Cuando no quede nadie en pie, regresa a lo alto de la base y avanza por el camino que se dirige al norte, hacia el marcador de objetivo.

En una de las torres toparás con el ascensor. Accede al piso superior y sal a una zona plagada de cadáveres. En este punto te atacará un Chucker. Aprovecha las armas montadas para matarlo y salir de la zona.

MISIÓN 8: INSTALACIÓN SUBACUÁTICA

Empezarás en una carretera salpicada de enemigos. Utiliza el rifle de reconocimiento para liquidarlos a todos desde una distancia segura. Procede por el camino y llegarás a una base. Un mercenario maneja un arma montada: cárgatelo primero pero ponte a cubierto para no arriesgar tu vida.

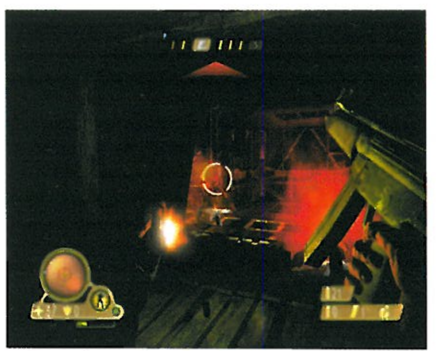
Entra en la instalación subacuática y emplea tu Visión Asilvestrada para detectar mejor a los enemigos. Ten cuidado con el vapor caliente que sale de las tuberías.

Cruza las salas y pasillos: encontrarás varios botiquines y al final llegarás al lavabo. Un hueco de ventilación abierto conduce a la sala siguiente. Liquida a los mercenarios mientras toman su té y luego atraviesa la puerta del garaje que hay al lado de los vestuarios.

En el exterior, avanza por el río y procura mantenerte oculto para dar esquinazo a los francotiradores. Sumérgete en el agua para entrar en el edificio a través de su salida de aguas residuales. Debes localizar una llave ámbar para abrir la siguiente puerta que tienes marcada como objetivo. Sigue el marcador de objetivo y no te costará lo más mínimo.

Abre la puerta y verás otra secuencia de vídeo. En la sala siguiente hay una enorme escotilla abierta por la que puedes colarte. Conduce al exterior del complejo, lugar en el que oirás la cacofonía de un tiroteo. Feísimos mutantes T-Gen pululan por doquier.

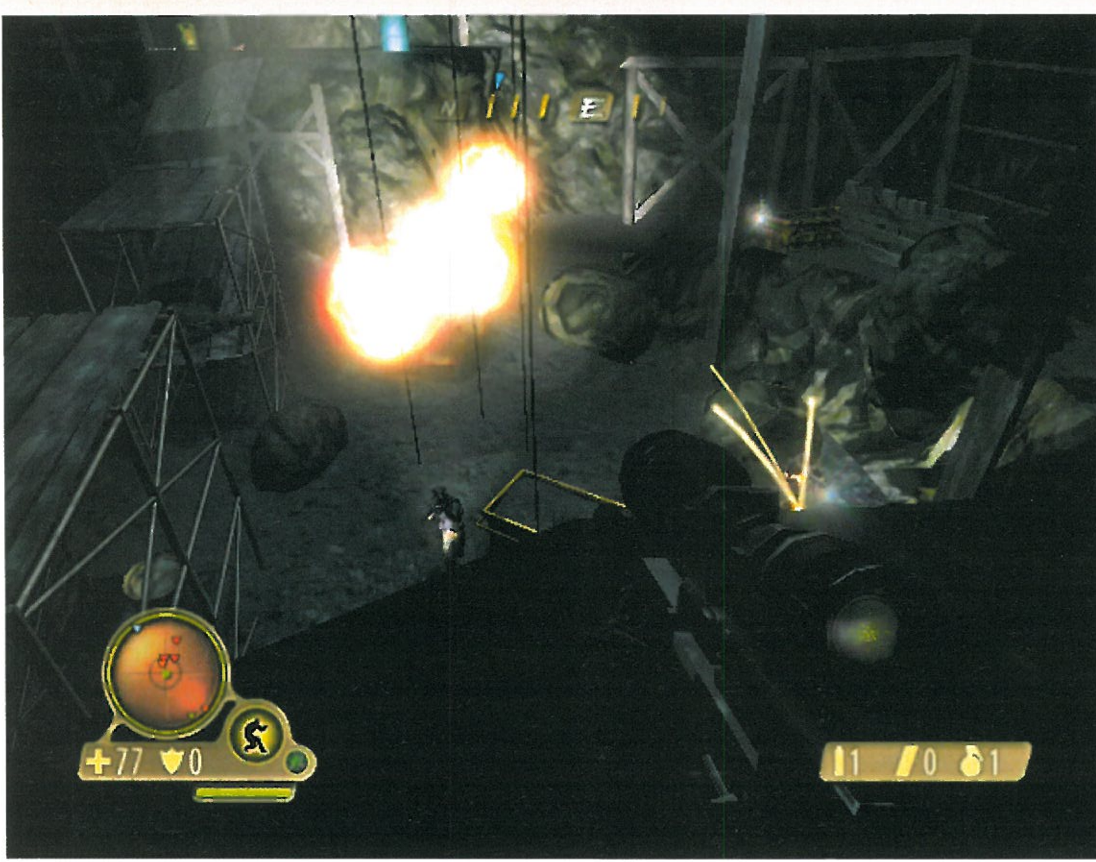
Avanza por el camino y encontrarás »



↑ Te emboscarán cerca del ascensor.



↑ Dales a probar un poco de tu medicina.



↑ Lanza granadas para deshacerte de grupos enteros de mercenarios.

» municiones y blindaje aquí y allá. No muy lejos hay una zona que parece un campo de combate. Aquí te enfrentarás por vez primera con Crowe.

Está sobre un edificio, disparándote cohetes. Para empeorar las cosas, los T-Gens no paran de irrumpir desde el contenedor. Emplea tu Ataque Asilvestrado para defenderte. Un Chucker saldrá de un contenedor pero no tienes que combatirlo. Si prefieres correr, aprovecha la torre caída para escapar y dirígete al siguiente cruce de caminos.

Tras la siguiente secuencia guionizada, desmonta la ametralladora montada y despacha a los enemigos mientras Val intenta abrir la puerta. Escucha la perorata de Krieger y luego corre hacia el helipuerto para evitar que Crowe escape. Huirá hagas lo que hagas, de modo que persíguelo con la moto acuática, sin chocar contra las minas.

Cuando llegues al campamento habrá unos cuantos mercenarios esperándote. Emplea tu rifle de francotirador para liquidarlos. Encontrarás una tirolina sobre un edificio en la parte sudoeste. Recoge el lanzagranadas: va de perlas para limpiar grandes zonas de mercenarios.

Avanza por el camino hasta que llegues a una cueva plagadita de mercenarios. Tras pasar por el marcador de objetivo verás un interruptor que te conduce al otro lado del cañón. En la torre tienes otro lanzacohetes.

MISIÓN 9: PANTANOS DE LA MUERTE

Val contactará contigo vía radio y te pedirá que encuentres explosivos y destruyas la subestación. Los mercenarios te esperan en la cabaña de la izquierda; más adelante toparás con un zapador.

Procede por la carretera, en la que unos cuantos zapadores más irán a por ti. Cuando te los hayas cargado a todos llegarás a un puente roto en el que un Chucker corre como un poseso por el otro lado. No te queda más remedio que zambullirte en el pantano. Ahí encontrarás un Humvee y a unos cuantos mercenarios intentando ponerse a salvo. También hallarás algo de munición.


↑ Empieza la misión con una pistola.

Un poco más adelante, una valla muy alta bloquea tu avance. Espera unos cuantos segundos y un zapador la atravesará a lo bestia. Mata a todos los mutantes T-Gen y procede hacia el campamento abandonado. Hay una ametralladora montada a la izquierda que te irá de perlas para despachar a los mutantes. Activa tu Habilidad Asilvestrada y salta hacia el siguiente tejado del búnker.

Procede por el búnker y recoge los explosivos. Vuelve a subir por la escalera y planta la bomba. A continuación, corre como alma que lleva el diablo para que no te pille la onda expansiva.

La explosión hará que se venga abajo otro poste y abrirá un agujero en la valla. Ahora estás pillado en medio de un triple fuego cruzado entre los mercenarios y los mutantes. ¡Que empiece la carnicería!

Avanza por el camino y procura que no te pillen por la espalda: emplea tu Visión Asilvestrada para identificar a los enemigos escondidos. De vuelta en el pantano, algunos zapadores emergerán de la vegetación, seguidos por otro Chucker.

ALERTA ROJA

Si alguien hace saltar una alarma tu visión se nublará. Busca el botón de alarma y hazlo pedazos para que pare el dolor. En caso contrario te quedarás más sordo que una tapia.


↑ El quad es una máquina alucinante.

Sal de esta zona por el agujero que hay en la pared de cemento y entrarás en un pequeño campamento. Los mercenarios bastante tienen con preocuparse por sus vidas frente al asedio mutante. Mata a todo quisque y luego sube a la balsa de madera para proceder a la otra orilla del lago.

Cuando llegues al otro lado, gira a la derecha y avanza por el camino. Verás un camión de mercancías destrozado: salta y te conducirá a una zona cerrada en la que deberás hacer frente a más Chuckers. Tas el combate, Val volverá a contactar contigo por radio.

MISIÓN 10: PÁRAMO

Dirígete al sur hasta llegar a otro campamento mercenario. Encontrarás blindaje, granadas y una P90. Mata a los mercenarios y dirígete al marcador azul de objetivo. Te atacarán más mercenarios a bordo de un Humvee: debes robárselo y conducir hacia el noreste.

No tardarás en llegar a un puesto vigilado con más mercenarios: mátalos con el arma montada del Hummer. Cuando llegues al pantano, pasa bajo el puente y mata a los zapadores que hay un poco más adelante. Sigue por el agua hasta que encuentres una tubería que conduce a una zona nueva. En este punto, un puñado de zapadores lanzará un ataque contra algunos mercenarios. Emplea el rifle de francotirador para rematar a los supervivientes y luego busca un rastro de humo verde que se ve a lo lejos y que determina la localización de una nueva base. Sube por la escalera de este edificio y ponte a cubierto dónde puedas para que no te maten.

Debes encontrar el interruptor principal de corriente para activar el ascensor: sigue tu marcador de objetivos para encontrarlo. Busca al otro lado del pequeño edificio, acciona el interruptor y luego entra en el hospital abandonado.

Sube al ascensor y acciona el interruptor. Hay unos cuantos mercenarios pululando por la zona; prepárate para una dosis de combate cuerpo a cuerpo. Si necesitas energía, blindaje, granadas o un rifle de francotirador, quédate en el hospital y avanza por el pasillo. En caso contrario, ya puedes salir.

Baja por la escalera y avanza por el pasillo que conduce al solarium. Aquí aguarda un Chucker; liquídalo. Sigue hacia el norte, tras el solarium, y mata a todo quisque que se cruce en tu camino. Al final de esta carretera llegarás a un enorme edificio industrial. Desenfunda el rifle de francotirador para liquidar a los mercenarios desde lejos. Dentro del hospital abandonado, avanza por el pasillo hasta que llegues a una puerta cerrada. Échala a bajo con tu Fuerza Asilvestrada.

Mientras escoltas a Doyle unos cuantos mercenarios te barrarán el paso: procura que no se acerquen a Doyle. Un poco más adelante verás un helicóptero. Sube con Doyle para completar la misión.

¡DISPARO EN LA CABEZA!



MISIÓN 11: BOSQUE NEGRO

Nada hacia la isla y cruza el campamento. Salta sobre el camión con el Salto Asilvestrado y recibirás protección, un botiquín y un impulsor de adrenalina.

Avanza por el camino de la montaña y derrota a las hordas de mutantes que se crucen en tu camino. Al final del sendero, déjate caer desde la cornisa y procede por el cañón.

Acércate a la chatarrería y ponte a cubierto. Entra en la tubería grande y bien eliminada, y procede hasta llegar a otra zona en guerra. Escóndete hasta que los de operaciones especiales hayan liquidado a los mutantes y luego sal y remata a cualquier enemigo que haya sobrevivido. Recoge sus rifles de asalto y los chalecos antes de ir a por el arma montada. Esquiva los disparos de francotirador y los barriles explosivos. Sube al tejado, mata al francotirador y procede al siguiente tramo con la tirolina.

Salta sobre la rampa para salir del estanque de lava y continúa por la carretera. Mata a los soldados de operaciones especiales que hay al lado de la fosa común y bírlales el ATV. Procede por la carretera a buen ritmo para esquivar los cohetes que te disparan. Cuando llegues a las cajas, sal del ATV, mata al tipo que controla el mortero y hazte con tan preciado botín.

Tras superar el campo de minas llegarás a una barricada. Ahora puedes pisar con confianza.

QUE NO TE MINEN LA MORAL

Tras matar a los mutantes puedes cruzar el campo de minas con sumo cuidado. Si topas con una mina que no vas a poder sortear, aléjate un poco y propínale un disparo certero para desactivarla.



↑ Hay helicópteros enemigos por todas partes. Extrema las precauciones cuando te enfrentes a ellos.



↑ Lanza granadas para doblegar a los mutantes.



↑ ¡Toma ya! A certero no me gana nadie.

Procura no interferir en el ataque contra el búnker de las fuerzas de operaciones especiales. Espera a que se maten todos y luego acércate a la entrada del búnker desde un lado para que no de disparen desde uno de los nidos de ametralladoras. Cuando logres situarte tras la barricada, utiliza el mortero para despachar a los soldados de operaciones especiales de refresco.

Cuando la zona esté despejada, acércate a la entrada del búnker. A continuación deberás combatir contra los Ubers.

Salta sobre las cajas apiladas para acceder a la zona siguiente (tal vez debas activar tus Sentidos Asilvestrados para avanzar en la oscuridad). Toparás con Ubers armados dentro del búnker: mátalos y recoge sus ametralladoras. Entra en la oficina y recoge todos los objetos. Val contactará contigo y te enviará un ascensor que te conducirá a la villa.

En cuanto llegues a lo alto y se abra la puerta, te *saludarán* unos cuantos Ubers. Derrótalos y procede por el pasillo. Mata a los Ubers de la cocina, cruza el bar y entra en el salón del piano. Encarámate a la montaña de escombros y sube por la pared destrozada para acceder al tejado.

Mata a los Ubers del tejado y sigue hasta el balcón de los árboles. Vuelve a entrar en la casa por la puerta del balcón y métete en el ascensor que hay al otro lado.

Cuando finalice la escena de vídeo dará comienzo el enfrentamiento final con Crowe. Derrota a los Ubers con tu Ataque Asilvestrado; luego toma el arma montada del helicóptero para disparar a Crowe. Cuando salte a la arena, atráelo hacia el ascensor y luego corre de vuelta al helicóptero. Dispárale unos cuantos cohetes. Utiliza los objetos que hay por la zona para sobrevivir al combate. Cuando te lo hayas cargado se abrirán las puertas y podrás continuar para reunirte con Krieger.

Dirígete al balcón y ejecuta un Salto Asilvestrado sobre el helicóptero para completar el juego. ¡Enhorabuena, has ganado! Fue duro, pero mereció la pena.

Clase Maestra: Half-Life 2

Vamos a ayudarte a terminar uno de los shooters en primera persona más duros, estruja-neuronas y provocadores que jamás hayas visto. ¡Despierte Dr. Freeman! Es hora de arreglar el mundo...

Ha pasado mucho tiempo desde que Gordon Freeman fue reclutado por GMan después del accidente en Black Mesa. Ahora estás de vuelta en el negocio, viajando hacia Ciudad 17 a bordo de un tren. Es un inicio poco usual para un shooter en primera persona ya que no será hasta el segundo nivel cuando puedas coger un arma. Así pues, ponte cómodo y disfruta de la majestuosidad de Ciudad 17 hasta que la acción dé comienzo. Cuando las cosas empiecen a complicarse, deberás dar lo mejor de ti en lo que se refiere a apuntar, conducir y resolver puzzles. Y aquí es donde entramos nosotros. Bienvenido Dr. Freeman, bienvenido al siguiente nivel de los shooters en primera persona...


↑ Apila las cajas para poder subir.

Capítulo Uno: Punto de Inserción

Escucha las palabras de GMan y después ábrete camino por la terminal hablando con todas las personas que te encuentres pulsando Y. Al final, los guardias te conducirán a través de un punto de control y hacia un tren que va en dirección a Nova Prospekt.

Afortunadamente, uno de los soldados Combine que parece liderar tu viaje es, en realidad, tu viejo amigo Barney Calhoun disfrazado. Después de las típicas presentaciones, un golpe en la puerta hará que Barney se asuste. La única manera de escapar es apilando algunas cajas cerca de la ventana abierta y escalar. Continúa por la puerta de tu derecha y sube por las escaleras. Un guardia cercano te pedirá que lances una lata dentro de la papelera que tienes más cerca. Puedes hacer lo que te dice o también se la puedes tirar a la cabeza si quieres reírte un rato. No te preocupes, todavía no


↑ Mete la lata en el cubo si quieres pasar.


↑ Tu primera visita a Ciudad 17 es muy dramática.

pueden matarte. Abandona la estación de tren y ve hacia el pasillo de la derecha. Utiliza el montón de escombros para subir hasta la escalera y saltar por encima de la valla de cables. Cruza la zona y entra en el edificio a la izquierda de los dos soldados Combine.

Sigue por el vestíbulo hasta que llegues a la escalera en espiral que da la vuelta al ascensor. Sube por la escalera. En este punto, los Combine empezarán a rastrear el edificio. Escapa hacia el tejado y camina por los bordes. Al final de la ruta, te verás acorralado y el asunto tendrá muy mala espina. Afortunadamente, una misteriosa mujer vendrá en tu ayuda...

Capítulo Dos: Un Día Especial

Alyx te conduce hasta el laboratorio del Dr. Kleiner. Aquí podrás disfrutar de algunas vistas muy interesantes, como el mini teletransportador, algunas fotos divertidas en el tablón de anuncios y un cabeza de cangrejo amaestrado de nombre Lemar. Después de embutirte en tu vestido y cargarlo al máximo, se te pedirá que ayudes a teletransportar a Alyx a la guarida de los rebeldes. Durante la operación, el aparato se desenchufa y deberás volver a conectarlo. Cuando hayas terminado, es tu turno para la teletransportación. Como era de esperar, la cosa no funciona del todo bien y te ves transportado a una zona muy peligrosa de Ciudad 17. Barney te proporcionará la barra de hierro (puedes utilizarla como arma y para destruir obstáculos).

Ve hacia el pasillo oscuro y déjate caer en el patio del tren. Encuentra el vagón abierto a la izquierda y ábrete camino destruyendo las cajas que te bloquean el camino. Ten cuidado cuando salgas del tren ya que otro tren pasará a toda velocidad aplastándote si no te apartas a tiempo. Cuando haya pasado, ve hacia delante y busca otro vagón abierto. Muévete con rapidez e intenta que no te alcancen los soldados Combine cuando te disparen. En este momento no puedes contraatacar todavía. Sube por la escalera que hay dentro del siguiente vagón y después salta desde de un tejado a otro. Desde esta posición, salta por encima de la valla y rompe el obstáculo que te bloquea el acceso al túnel oscuro.


CLUB DE FANS DE LOS ZOMBIS
¿Ves la hoja de sierra en medio del camino a tu derecha? Pues cualquier zombi que se acerque a ella quedará cortado en dos partes. Intenta no ser tu el *cortado*.



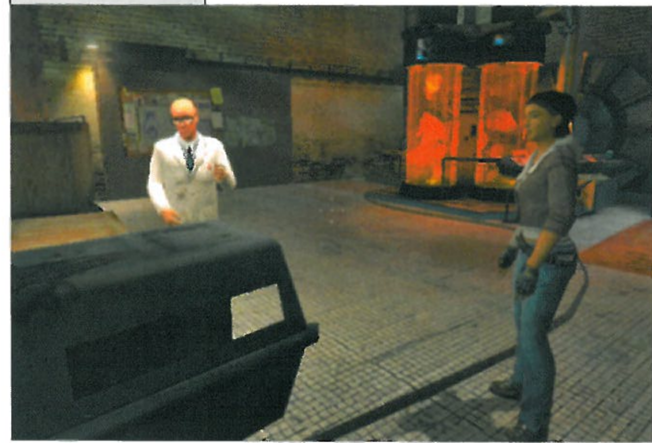
↑ Salta por encima de la valla desde el techo.

Capítulo Tres: La Ruta del Canal

Utiliza la consola medicinal para recuperar la salud y después elimina a los dos Combine que atacan a la mujer. Ahora ya dispones de un arma, es hora de devolver los ataques. Dos guardias más esperan en las escaleras. Ve hacia abajo y estate atento a la bocina, te informa que otro tren pasará volando. En lugar de disparar a los dos siguientes soldados Combine, dispara a los barriles rojos explosivos que hay cerca. Cruza la puerta de la valla y liquida a dos guardias más. Continúa por la valla y gira a la derecha cuando llegues a las cajas.

Busca el símbolo naranja lambda. Indica la posición de un agujero abierto por el que podrás pasar. Después, podrás continuar el camino corriendo y evitando que te pulvericen los Combine que hay al otro lado del campo de fuerza. Algunas cajas de suministros y una consola médica te esperan a lo largo de esta parte. Elimina a seis enemigos más y salta hacia el canal de agua. Nada a través de la valla rota y después sube por la escalera de la izquierda del camión destrozado.

En este punto te encontrarás con dos miembros de la resistencia (un humano y un vortigaunt). La criatura alienígena recargará tu traje antes de continuar. Destruye el obstáculo de la entrada del túnel y continúa adelante hasta llegar a


↑ ¿Lemar ha desaparecido? Pronto lo encontrarás...

COMBATES CONTRA COLOSOS... Guía rápida de cómo acabar con los Striders

EN LA CARA
Estas marcas rojas aparecen siempre que recibes algún daño. Indican la dirección de la que provienen los disparos. En este caso, aparecen a ambos lados porque tu atacante está delante de ti.

PATAS LARGAS
Los Striders son los enemigos más duros a los que deberás enfrentarte en *Half-Life 2*. No siempre tienes que liquidarlos para avanzar en el juego, pero ten por seguro que ellos siempre intentarán eliminarte. Necesitarás alrededor de ocho disparos con el lanzamisiles para terminar con ellos.

TUS COMPAÑEROS
En los últimos capítulos del juego, liderarás un pequeño escuadrón formado por varios soldados de la resistencia. Este gráfico indica cuántos soldados te siguen. El que tiene una cruz encima es el médico que puede curar tus heridas.

una zona abierta con un nido de ametralladoras en el otro extremo. La única forma de acercarse lo suficiente para eliminar al soldado del nido de ametralladoras es avanzar a través de los escombros y utilizarlos como protección. Entra en el túnel de la pared de la derecha y hazte con el control de la ametralladora para finiquitar a cualquier enemigo que se acerque. Cuando llegue el coche blindado, corre hacia el camino elevado de la pared de la derecha y continúa a través de la cámara inundada. Sumérgete en el agua para evitar que te maten con los barriles incendiados que te lanzan desde arriba. Continúa adelante y termina con algunos soldados más. Para pasar a través de los percebes que hay más adelante, lanza un barril explosivo por la rampa y después hazlo explotar cuando los percebes estén a punto de lanzarlo.

Coloca algunos ladrillos en el columpio para levantar el otro lado y llegar a la plataforma. Esquiva los ataques del helicóptero y te encontrarás con otro rebelde. Defiéndele de los ataques y continúa hacia la siguiente habitación. Nada a través de los largos túneles y llega hasta la sala grande llena de barriles explosivos. Utiliza la escalera para subir al conducto que lleva hasta el balcón. Cruza el balcón y ve hacia abajo hasta llegar a la sala de las cañerías en la que hay una válvula. Ésta levanta el nivel del agua de la cámara anterior pero también libera a más enemigos. Encárgate de ellos y después nada a través del conducto inferior. En la siguiente sala inundada, destruye las tablas de madera que hay bajo el agua para liberar una plataforma flotante. Sube por la escalera que tienes cerca y utiliza las tablas para escalar por la valla y dejarte caer en el canal. Sigue adelante, ayuda al miembro de la resistencia a lidiar con los enemigos y llegarás hasta un hidrodeslizador al final de este nivel.

SALUD Y SEGURIDAD
Conserva la munición utilizando el arma gravitatoria con objetos peligrosos que encontrarás por el escenario. Entre los más útiles podemos encontrar sierras, barriles de gas, cilindros y barriles explosivos.

Capítulo Cuatro: Peligro Acuático

Sube a bordo del nuevo vehículo y prepárate para recorrer algunas millas infestadas de peligros. Busca el símbolo lambda en la pared de la derecha para encontrar munición adicional.

No tienes por qué detenerte en ninguna de las cabañas a lo largo del camino, pero casi todas contienen munición así que si te falta, puedes »


↑ Apártate de las vías cuando venga el tren.


↑ Atrae a éstos cerca de los barriles explosivos...


Mete los barriles dentro de la jaula.



Las hojas de las sierras con un arma estupenda contra los zombis.

» parar. La primera cabaña roja con un símbolo lambda contiene algo de munición y una buena cantidad de zombis. Ten mucho cuidado.

Más adelante en el río te encontrarás una plataforma con un columpio. Recoge los barriles flotantes azules y tira de ellos desde abajo del agua para liberarlos y meterlos dentro de la jaula que hay debajo del columpio. Encontrarás un par de barriles más arriba en el túnel de la izquierda. Cinco barriles son suficientes para levantar la plataforma. Vuelve a tu vehículo y salta por encima del columpio para continuar. No te detengas (si quieres reírte un rato, rompe las vigas de soporte de los muelles con los soldados Combine encima).

Cuando llegues a la primera gran puerta flotante, baja de la barca y busca la escalera que lleva hasta el complejo de control. Algunos soldados Combine te atacarán, pero puedes encargarte de ellos con algunas granadas que puedes recoger de la caja verde que hay en el interior. Utiliza más granadas para destruir el nido de ametralladoras y cruza por la puerta. La manivela para la puerta flotante está rota, pero no dejes que eso te detenga. Haz saltar por los aires el barril explosivo y observa las consecuencias. Utiliza el nido de ametralladoras para barrer el asalto Combine antes de volver a tu vehículo.

En este momento tienes que acelerar al máximo. No te detengas por nada hasta que llegues al túnel. Sal del vehículo y recoge los ladrillos de la cesta colgante. Utilízalos en el otro extremo para bajar la jaula y conseguir algunos suministros. Continúa por el río hasta que llegues a la siguiente puerta flotante. Dispara al candado para abrir la puerta y entrar dentro. Recoge la pistola Colt Pitón. Cruza la zona de carga y utiliza la torreta en la torre de control para freír el helicóptero. Utiliza la consola para abrir las puertas flotantes y vuelve después al río.

En el siguiente camino sin salida, utiliza la máquina de lavar en la gran plataforma como peso para levantar la rampa. Ahora conseguirás un arma para tu vehículo, lo cual te será muy útil cuando los Combine te acorralen en la siguiente puerta flotante. Hay otro puzzle en el que tendrás que hacer saltar por los aires un contenedor rojo disparando a través de un pequeño agujero a los barriles explosivos que hay dentro. Esto limpiará la ruta hacia la rampa que hay cerca del barco hundido.

Cuando llegues al siguiente grupo de puertas flotantes, todo lo que debes hacer es subir la escalera cerca de la torre de agua para encontrar la manivela de control. No obstante, después deberás activar la corriente de agua en el lado opuesto del muelle para limpiar el camino. Vuelve a tu vehículo, salta los troncos para llegar a la puerta inundada y ve hacia la presa.

Capítulo Cinco: Black Mesa Este

Después de todo lo sucedido en el capítulo anterior, este capítulo es como un soplo de aire fresco al tratarse de un nivel muy pegado a la historia. Conduce tu vehículo hacia el interior del muelle con el símbolo lambda pintado. Encuéntrate con Vance y Alyx y escucha los planes que tienes para detener al Dr. Breen y a los Combine. También tendrás la oportunidad de jugar un poco con su robot-perro doméstico.

Cuando hayas terminado, los Combine harán acto de presencia y estropearán la fiesta. Y no solo eso, algunos cabezas de cangrejos también caerán desde el cielo. Escapa con Alyx y el Perro hacia el interior y en menos que canta un gallo volverás a estar solo ante el peligro. La única ruta de escape es a través del túnel de entrada a Ravenholm. En este punto, recibirás el arma gravitatoria, sin lugar a dudas la mejor arma en la historia de los videojuegos. Utilízala para limpiar el camino y rompe el candado de la escalera que te dará acceso a Ravenholm.

Capítulo Seis: No Vayas a Ravenholm

Entra en el edificio y aparta la mesa que bloquea el camino con el arma gravitatoria. Ten cuidado de no hacer saltar por los aires el barril. Continúa por la derecha y limpia la siguiente zona de zombis

MAGNETISMO
La única manera de *matar* una mina magnética es lanzándola hacia el agua con tu arma gravitatoria. Podrás desengancharlas de tu buggy fácilmente.

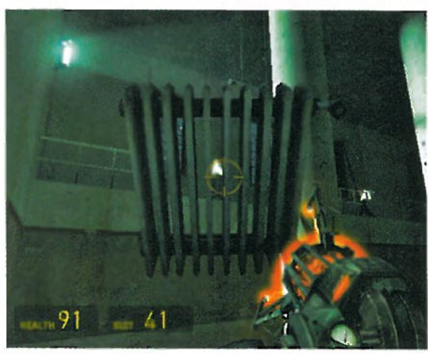
ALERTA ROJA
Presta atención a las sirenas de las ametralladoras centinela. Deberás correr, volver a colocarlas y esconderte otra vez para mantenerte sano y salvo.



No lances los barriles si los enemigos están demasiado cerca. Retrocede primero.



↑ No intentes acabar con todos los leones hormiga. Se regeneran.


↑ Los radiadores son escudos estupendos.

lanzándoles hojas de la sierra mecánica.

En el siguiente edificio, utiliza otra hoja para cortar a trozos a los zombis. Continúa por el callejón hacia la plaza del pueblo, donde hay un montón de zombis ardiendo. El padre Gregori abrirá la puerta y empezará a disparar a más zombis. Limpia la zona y ve hacia el interior del edificio para encontrar a otro zombi dentro de una jaula. Gira la manivela del tanque de gasolina y activa el dial rojo para quemar al zombi. Recuerda este truco, te será muy útil en varias ocasiones a lo largo de este capítulo.

A pesar de todo, las llamas no siempre son tus amigas. En el siguiente camino deberás apagar el conducto de gas para poder progresar. En este punto te verás acorralado por varios zombis, así que corre hacia atrás y enciende las llamas para acabar con ellos. Entra en la planta eléctrica y ve hacia arriba. Casi todos los zombis en esta zona se hacen los muertos y se levantarán cuando te acerques a ellos. Sin electricidad, puedes ir hacia la valla donde antes se electrocutaba un cuerpo y subir por la escalera. Termina con las criaturas negras que saltan de tejado en tejado y ve hacia la salida de incendios. Salta hacia el siguiente edificio y escucha las palabras de sabiduría del padre Gregori. A tu izquierda verás un puente de tablas de madera. Dentro del garaje podrás ver un motor conectado a un sistema de polea. Actívalo para dejar caer un coche encima de algunos zombis. Antes de que vuelva a subir, salta encima del techo del coche y ve hacia el puente de tablas.

Continúa adelante y ayuda a Gregori a terminar con los *saltadores* y los zombis. Te recompensará con una escopeta. Liquida inmediatamente a la avalancha de enemigos y corre hacia la torre del reloj. Utiliza el ascensor para bajar y ve hacia el siguiente edificio que lleva a la torre de control. El interruptor que hay en el interior bajo una plataforma en la calle principal. Sigue las tablas hasta que veas la plataforma y utilízala para cruzar.

Salta hacia el interior de la ventana después de encontrarte con Gregori y recoger el kit medicinal. Continúa adelante liquidando a todos los zombis que te encuentres y entra en la góndola para seguir a Gregori hasta las minas a través del cementerio. Déjate caer en la mina saltando de una columna de soporte a otra. Cuando llegues a los raíles de tren, gira a la derecha y prepárate para otro zombi saltador, que vendrá saltando desde los techos de los vagones aparcados. Algunos francotiradores también te dispararán. El rayo láser azul indica su sistema de apuntar. Acaba con ellos lanzándoles algunas granadas a través de las ventanas.


↑ No malgastes inútilmente tu munición.

Capítulo Siete: Autopista 17

Sube al buggy y verás cómo das la vuelta de forma *gentil* por obra y gracia de una grúa magnética. Dale la vuelta al buggy con el arma gravitatoria y después avanza por la carretera a todo gas y salta por la rampa. Recoge los suministros de la casa y cruza el túnel, en dirección al terraplén y hacia la explanada. Al final llegarás a una casa en la que hay una máquina perforadora en el exterior. Termina con los cabeza-cangrejos y recoge las granadas.

Continúa conduciendo, aparca cerca de la máquina perforadora y ve hacia la cabaña. Recoge los suministros y elimina a las dos tropas Combine que salen de la casa. Vuelve al buggy y prepárate para otro viaje por los parajes desolados. Cuando llegues al campamento de la resistencia, escucha al líder acerca del uso del lanzamisiles. La nave de los enemigos que ataca el campamento debe recibir ocho impactos antes de ser destruida. Conduce a través de la puerta que acaba de abrirse y ve hacia la zona donde los Combine se enfrentan a los leones hormiga. Activa la máquina perforadora para lidiar con éstos últimos.

Sube a la grúa, utilízala para levantar el buggy, colócalo encima de la plataforma alta y aprovecha para aplastar a algunos soldados Combine que hay debajo de las cajas de carga. Derriba el puente con una caja de carga y limpia el camino para que puedas conducir hasta el garaje grande. Acelera para saltar por la rampa y entra por la ventana. Cuando llegues al atasco de tráfico, sal del vehículo y hazte con el lanzamisiles que hay en el suelo. Sigue conduciendo a través del túnel y esquiva las minas magnéticas.

Lucha contra los enemigos que hay en el interior y alrededor de la casa y después continúa colina arriba y hazte con la ballesta. Conduce hasta el campo de fuerza y sal del coche. Limpia el garaje y la casa para después recoger la munición y el kit medicinal. Ten cuidado cuando subas por el puente, no solo corres peligro de caer, sino que también eres el blanco de algunos francotiradores. Después de desactivar el campo de fuerza, llegará una nave para atacarte. Acaba con ella antes de volver al buggy. Juega con el tren si quieres, pero recuerda pisar el acelerador hasta el fondo o no lo conseguirás. Ve hacia la izquierda y conduce a través del paso derrumbado hacia el interior del túnel. Muy pronto llegarás a otra barricada. Utiliza la rampa que hay en el borde de la derecha y salta por encima. Tu paso está cerrado por otra puerta. Debes encontrar algunas baterías para poder escapar. Una está cerca de la cama, la otra está en el patio debajo del coche destrozado. Acaba con la última nave y escapa del nivel.

EN LA CARRETERA
No te preocupes si tu buggy queda patas (o ruedas) arriba. Sal del coche y utiliza el arma gravitatoria para volver a ponerlo en condiciones para conducirlo.

TUS NUEVOS AMIGOS
Sólo podrás utilizar a los leones hormiga durante un par de niveles, de modo que sácales el máximo provecho. Utilízalos para mantenerte alejado del peligro y para conservar munición que necesitarás más adelante.

Capítulo Ocho: Trampas en la Arena

Si prestaste atención a lo que les pasó a las dos desafortunadas víctimas al principio, sabrás que caminar por la arena es una MALA idea. Utiliza las cajas y las rocas para progresar sin tocar el suelo. Busca el molino que ha caído. Mueve una caja hacia el extremo más cercano y sube en él para llegar a los edificios. Coloca una tabla en el agujero para llegar al edificio rojo con puertas blancas. Sube hasta lo más alto utilizando otro objeto como pasarela y activa el generador que hay detrás del edificio blanco. »



↑ Asegúrate de disparar directamente a la cabeza con estos enemigos.



↑ Deja que tu mascota haga el trabajo duro en este nivel.


↑ Las minas caen del tejado.

» Continúa por el camino de rocas hacia el barco y hacia el acantilado. Muy cerca de aquí tendrás que enfrentarte a un león hormiga gigante. Sigue al Vortigaunt hasta el corral del león hormiga y aprende a utilizar las feromonas. Muévete a través de las cuevas hasta que llegues a la máquina perforadora gigante que deberás desactivar antes de poder llamar a más leones hormiga para que te ayuden. El interruptor se encuentra en lo alto de la escalera. Recoge las dos cajas de suministros y ve hacia la playa en dirección a la siguiente máquina perforadora. Ten cuidado con el nido de ametralladoras (envía a tus nuevos amigos para que se ocupen de él). Hay varias torretas más que deberás eliminar en esta zona, por no mencionar a los cerca de diez soldados Combine. Podrás encargarte de algunos búnkeres lanzando granadas. Ve hacia el túnel cerca del foso de piedra circular. Un gran número de enemigos te darán la bienvenida. Sal del túnel y sube hacia arriba de la colina. Te dispararán desde los búnkeres y algunos soldados Combine te atacarán después de tomar tierra desde la nave de transporte.

Continúa por el camino alrededor del acantilado y sigue el raíl de los guardias. Derriba las vigas de soporte para que caiga la rampa y asciende al siguiente camino. Sigue el conducto hasta la alcantarilla con una escalera en el extremo más alejado. Cúbrete de la nave y utiliza los leones hormiga para acabar con los Combine.

Ve hacia la caja que tienes cerca (hay un poco de salud dentro). Asciende por las escaleras, liquida a las tropas que hay en el balcón de metal y recoge algunos misiles. Destruye las naves de ataque, apaga el gas utilizando las válvulas rojas y sal del nivel a través de la valla de cables.

Capítulo Nueve: Nova Prospekt

Baja por las escaleras y cruza el túnel que hay detrás de la celda. Derriba al centinela y sube por el agujero que hay en la valla. Continúa hasta que tengas que escalar un montón de rocas a través de un tejado destrozado. Cuatro enemigos te esperan cerca. Utiliza los radiadores para defenderte de los atacantes postrados en los balcones. No olvides utilizar a tus nuevos amigos siempre que sea posible. No sólo distraen a los centinelas, también provocan el caos entre los soldados Combine.

Ten cuidado con los enemigos que te esperan más adelante y destruye el generador de escudo que hay al final del vestíbulo para seguir adelante. Hay un enemigo en la puerta de la oficina de seguridad. Activa el panel de cierre de la puerta y vuelve sobre tus pasos hasta la nueva puerta que acaba de abrirse. Más adelante, atasca el ventilador gigante con escombros y quemarás el motor. Desconecta el generador de escudo y ve hacia arriba, esquivando las minas por el camino.

Hacia el final de la misión ocho o nueve soldados Combine te acorralarán a la vez. Que no cunda el pánico. Utiliza a los leones hormiga y recoge el objeto de metal con tu arma gravitatoria para protegerte. También hay varias cajas con suministros y granadas. Después de la carnicería, te volverás a encontrar con Alyx y te llevará de vuelta al mundo exterior.

Capítulo Diez: Embrollo

Avanza con Alyx y quédate con ella hasta que te enteres qué ha pasado con Vance. Hay un par de cabeza-cangrejos y soldados Combine que deberás liquidar para avanzar. Tu compañera te llevará hasta una oficina con un conducto de ventilación escondido detrás de dos estanterías de madera. Rómpelas y acaba con los enemigos que hay dentro. Termina con algunos soldados Combine más y avanza hasta la sala de control. Liquida a los dos guardias y después coloca las ametralladoras centinela en posiciones defensivas. Los mejores lugares para colocarlas son arriba mirando hacia el enemigo y otra en el piso inferior mirando hacia uno de los escudos de energía. Escóndete en la sala de control y deja que las ametralladoras hagan su trabajo. Solo sal si escuchas el ruido de una al caer al suelo.

Después de la segunda avalancha de ataques, Alyx llegará a través de un agujero en el techo. Cuidado no caigas en la piscina de agua electrificada. Salta por el raíl y utiliza los conductos para llegar hasta ella. También puedes utilizar el arma gravitatoria para crear un puente y cruzar la peligrosa zona. Pronto llegarás hasta una zona en la que debes colocar torretas centinela. En esta ocasión, asegúrate de que las tres torretas están mirando hacia tres de las cuatro puertas. Deberás defender la cuarta entrada. Al igual que antes, asegúrate de que las torretas vuelven a estar en pie si son derribadas al suelo.

Si sobrevives el tiempo suficiente, Alyx abrirá la puerta. Llévate una ametralladora centinela contigo como souvenir. Mantenla delante de ti mientras caminas (acabará con todo lo que tenga por delante). Hay un último reto que implica el uso de centinelas al final de la misión, pero a estas alturas ya deberías saber cómo arreglártelas tú solito.

MINAS
Una de las mejores maneras de desactivar las minas es cogerlas con tu arma gravitatoria y lanzarlas hacia el enemigo como si fueran granadas.

FUERA DE TU ALCANCE
Si ves un kit medicinal u otro objeto que quieres recoger y está demasiado lejos, utilizar tu arma gravitatoria para atraerlo hacia ti.

CAÍDOS EN COMBATE
Cuando seas el líder de un escuadrón, no te preocupes demasiado en proteger a tus compañeros. En caso de que mueran, otros se unirán a tu equipo y problema resuelto.


↑ Ahora estás al mando de un escuadrón de elite.



La escopeta es la mejor arma en las refriegas a corta distancia.

Capítulo Once: Anticiudadano Uno

Deja que el Perro haga todo el trabajo nada más empezar. Abrirá la puerta de metal por ti cuando los Combine hayan sido derrotados. Únete a los luchadores de la resistencia y ve hacia el patio. Hay un montón de minas saltadoras que debes desactivar en las siguientes secciones. Puedes tirar de ellas utilizando el arma gravitatoria y después dispararlas como si se tratara de granadas gigantes. Lleva a tu escuadrón a través de los edificios hasta que alcances la barricada. No te quedes quieto demasiado tiempo, los enemigos se regeneran continuamente. Cruza el edificio de la izquierda para encontrar una ruta alrededor de la pared de metal. Hay un botón para la puerta en el interior de la pared. Actívalo para que tus compañeros puedan avanzar.

En la siguiente sección, defiende al médico mientras abre una nueva ruta. Evita los líquidos verdes y construye un puente utilizando los escombros con el arma gravitatoria. Hay hordas de zombis por los alrededores, de manera que presta atención y no permitas que te hagan caer en los líquidos radioactivos. Entra en el conducto al final de esta sección y abre la puerta para tus enemigos rebeldes.

PODER TOTAL
Cuando tu arma gravitatoria sufra algunos cambios en el capítulo final, obtendrás una herramienta con la que eres casi invencible. Utilízala sabiamente y serás el rey del cotarro.

PANORAMA PARA MATAR
No te olvides que la ballesta tiene función de zoom y puedes utilizarla como arma de francotirador. Además, puedes clavar a los enemigos en las paredes...



El Dr. Breen te desarmará, literalmente.

Sólo hay una posible ruta a partir de aquí. Ten cuidado con los cabeza-cangrejos. Muy pronto deberás proteger a Alyx mientras ella baja los escudos. Corre y dispara liquidando a todo soldado Combine que encuentres por el camino con tu escopeta o con la Pitón. Utiliza también las minas saltadoras como granadas y dispara a distancia hacia los enemigos con tu ballesta. Por desgracia, incluso cuando los escudos están bajados, Alyx cae en manos del enemigo. Continúa hasta que encuentres las escaleras rotas. Sube por la escalera y sigue la pasarela alrededor del interruptor. Actívalo y después utiliza el ascensor. Hay otra escalera en el lado más alejado que lleva al final del capítulo.

Capítulo Doce: Sigue a Freeman

El sigilo es esencial si quieres librarte de los francotiradores. Corre por las calles principales y cúbrete cuando tu vestido necesite recargarse. Lanza una granada hacia las ventanas detrás de las cuales se esconden tus enemigos. La venganza es dulce. Termina con los zombis que hay más adelante e intenta salvar a Barney de una muerte casi segura. Para conseguirlo, baja por las escaleras y termina con los francotiradores con tus granadas. Una vez a salvo, Barney te llevará hasta una puerta cerrada que él mismo abrirá.

Utiliza tu arma gravitatoria para abrir el siguiente campo de fuerza y acaba con las torretas utilizando granadas. Estas torretas sólo se abren si activas uno de los rayos azules, así que la sincronización y puntería deben ser muy depuradas. Ayuda el hecho de activar los láseres a propósito y estar en la dirección correcta. No hay otra opción que destruirlos todos o de lo contrario matarán a Barney y fallarás en tu misión. Ten mucho cuidado en el edificio del generador y muy pronto podrás desactivarlo. En este preciso momento llegarán refuerzos y deberás ir hacia el tejado. Utiliza la munición infinita del lanzamisiles para destruir la nave y terminar con los Combine que descienden de la nave de transporte.

Fuera del museo, debes esquivar o luchar contra cuatros Striders. Estos gigantes enemigos pueden liquidarte en cuestión de segundos, así que esconderse resulta vital para tu supervivencia. No puedes quedarte en el mismo sitio durante mucho tiempo. Así pues, ábrete camino hacia el otro lado de la plaza y encontrarás un baúl con munición infinita para tu lanzamisiles. Ahora es hora de salir del escondite. Debes utilizar el lanzamisiles para terminar con los cuatro Striders, cosa nada fácil por cierto.

Hay un pequeño descanso para Freeman después de este combate, pero al poco rato otro Strider vendrá en tu búsqueda. Huye de él o lucha contra él a través de los edificios en ruinas. Ve hacia la cafetería y espera a que el Strider abra un agujero-salida en la pared. Después de luchar contra otro batallón de soldados Combine, el Strider abrirá otro agujero, el cual, irónicamente, te conducirá hasta otra caja de munición para tu lanzamisiles. Ya sabes lo que te toca hacer. Después del combate, ve hacia la estatua del caballo siguiendo las vigas y saltando del edificio.

Capítulo Trece: Nuestros Benefactores

La primera parte puede resultar complicada y confusa. Un pequeño descuido supondrá fallar en la misión y que mueras. Camina por el camino hacia la izquierda y déjate caer en los bordes rocosos, uno tras otro. Cuando llegues al borde que contiene una cañería, utilízala como puente para llegar a la plataforma móvil. Desde aquí, salta hacia el borde estático y corre escaleras arriba hacia el interior de la estructura. Continúa por las vigas hasta que alcances los láseres azules con vainas que se mueven sin parar.

Espera a que llegue una cápsula y abre la puerta. Pulsa Y para saltar al interior y podrás dar una vuelta turística por la casa de los Combine. Cuando te suelten, perderás todas tus armas. Afortunadamente, serán reemplazadas por el arma definitiva: un arma gravitatoria que también puede atraer a los enemigos. Utiliza esta arma para derrotar a las fuerzas de seguridad Combine a medidas que avanzas por el camino totalmente lineal de la sección.

Para desactivar los campos de fuerza, agarra las bolas de energía flotantes utilizando tu arma gravitatoria y después lánzalas en otra dirección. Las bolas de energía también pueden servir de arma cuando tienes que enfrentarte contra algún Strider. Lánzalas como si fueran misiles igual que ya hiciste antes con los barriles explosivos o las minas saltadoras. Desactiva el último campo de fuerza para escapar del nivel y enfrentarte al Dr. Breen.

Capítulo Catorce: Energía Oscura

No dejes que el Dr. Breen escape. Se merece un pequeño castigo después de todo lo que te ha hecho sufrir. El científico intentará esconderse en un aparato de teletransportación, protegido por un escudo de fuerza indestructible. Ve hacia la derecha hasta que alcances los tres pilares de energía y después desactívalos quitando las bolas de energía flotantes. Algunos soldados Combine te atacarán, pero puedes dispararles bolas de energía y divertirte un rato. Utiliza el ascensor para llegar al pilar y cruza hacia el otro lado. Utiliza el siguiente ascensor para llegar a la pasarela que conduce hasta el tejado.

Justo antes de que Breen se teletransporte, coge las bolas de energía blancas y dispáralas hacia la luz blanca que tiene justo encima. Ignora las naves de ataque si puedes, y sigue disparando bolas de energía hacia la luz blanca. Al final, conseguirás estropear la esfera de teletransportación y habrás terminado con el juego. Bien hecho Dr. Freeman.

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



Need for Speed: Most Wanted

Análisis: ROX 46 | Puntuación: 8,5 | Jugadores: 1-2

Como era de esperar, ya tenemos entre nosotros una nueva entrega del simulador de carreras urbanas de la todopoderosa EA. Pero en esta ocasión se acabaron las carreras nocturnas basadas en la cultura *tunera* de Japón que vimos en *Need for Speed: Underground*. Ahora lo que se lleva son las carreras a plena luz del día y con la policía pisándote los talones en todo momento.

La demo está dividida en tres partes, de modo que te proporcionamos una oportunidad única de probar algunos de los distintos modos de juego que ofrece *Need for Speed: Most Wanted*. En primer lugar podrás participar en la frenética Tollbooth Time Trial, que consiste en una carrera contra el reloj. En segundo lugar podrás enfrentarte a algunos de tus compañeros en el modo Sprint Race y, para terminar, podrás tomar parte en una carrera de uno contra uno en el modo Blacklist Race. No está nada mal, ¿verdad?

Naturalmente, correr a más de 150km/h por zonas residenciales atraerá la atención de los coches de policía y provocará que cada sección del juego termine con una loca persecución en la que los protagonistas seréis tú y la policía. Mantén la calma y ten mucha sangre fría y no deberías tener problema alguno. Y no pierdas los nervios o terminarás empotrado contra algún coche y la policía te dará caza.



La policía juega un gran papel en esta nueva entrega de la serie.



Serious Sam II



El objetivo de la demo de este nivel frenético de *Serious Sam II* es, seriamente, simple: si se mueve, dispárale. Si se sigue moviendo, dispárale otra vez. Y si aún se sigue moviendo (es posible que suceda), dispárale con un arma aún más grande. De hecho, es un shooter en primera persona en estado puro: centenares de monstruos en pantalla simultáneamente y miles de balas volando por los alrededores.

La demo está dividida en dos secciones principales: la primera es un nivel estándar a pie en la que también deberás saltar y la segunda te permitirá surcar el cielo a bordo de una mini nave de combate.





Total Overdose





¡Arriba muchacho! Estamos ante el nuevo shooter al más puro estilo mejicano que nos llega directo de las oficinas de Eidos. Es como si hubiéramos cogido a *Max Payne* y lo hubiéramos salpicado de tequila para a continuación embutirlo dentro de un burrito acompañado de nachos.

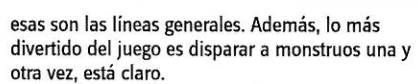
Esta enorme demo te permite jugar con una versión reducida de una de las primeras misiones. No te preocupes por lo de *reducida*: sigue siendo enorme y contiene docenas de enemigos a los que liquidar. Hay muchos movimientos que podrás llevar a cabo e incluso podrás utilizar la función de cámara lenta para disparar y esquivar las balas enemigas. Aunque si eres de los que te marean con la violencia excesiva, mejor que busques en otro sitio. Estás avisado.





Darkwatch





Afila tus estacas y saca el ajo para enfrentarte a esta demo (modo individual y multijugador) del nuevo FPS de Ubisoft salpicado de vampiros y otros engendros del infierno.

La historia es típica de las pelis de terror, así que ya puedes imaginar por dónde van los tiros (o estacas mejor dicho). Te embutes en el papel de Jerico, una especie de vaquero que se embarca en una misión en la que deberá limpiar el planeta de enemigos infernales. Y bueno, hay otros detalles, pero esas son las líneas generales. Además, lo más divertido del juego es disparar a monstruos una y otra vez, está claro.

Esta demo ofrece un nivel para un jugador repleto de acción (busca bien detrás de los demonios caídos y encontrarás sangre que podrás utilizar para aumentar tus ataques especiales). Y también te ofrecemos la posibilidad de participar en el modo Deathmatch multijugador a través de dos mapas diferentes con un total de ocho jugadores simultáneos. También puedes acceder a la partida individual desde el menú de Xbox Live en el DVD.

MOVERSE
MIRAR/APUNTAR
ROTAR ARMA/ AGACHARSE
A INTERACTUAR
B RECARGAR
X ATAQUE MELEE
Y SALTAR
L LANZAR
R DISPARAR
ACTIVAR PODER
SELECCIONAR PODER







← **Las escenas de vídeo muestran los momentos estelares del juego.**

Películas en el DVD

TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



VÍDEOS XBOX 360
- Frame City Killer
- Call of Duty 2
- Cromehounds
- GUN
- Kameo: Elements of Power

VÍDEOS
- Black
- Sniper Elite
- Tony Haw's American Wasteland
- Panzer Elite Action

Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios

Appleseed: The Beginning

- Director: Shinji Aramaki
- Audio: Cast y japonés en Dolby Digital 5.1 y DTS
- Género: Anime
- Dist: Selecta Vision

Año 2013. La última ciudad de la Tierra, Olympus, se alza desde las cenizas de una guerra global sobre los hombros de los Bioroides, clones artificiales que constituyen la mitad de la población de la ciudad. Bajo la estricta guía de un superordenador, los últimos supervivientes de la humanidad disfrutan de una paz idílica... pero sólo en apariencia. Terroristas humanos dentro de las fuerzas militares buscan un regreso al poder. Deslumbrante, brutal, extraordinaria... Los epítetos más altisonantes se quedan cortos para describir la grandeza de esta obra de arte. Si pensabais que la animación japonesa no podía llegar más lejos, no os perdáis este film. Las últimas tecnologías en materia de gráficos estallan en una obra descomunal que también funciona a pleno rendimiento en el plano argumental. Este remake del clásico animé de los 80 es cien mil veces mejor que el original y, por si fuera poco, eleva el listón de calidad hasta cumbres inalcanzables para el mundo de la animación. Sencillamente espectacular.

Extrañas Coincidencias

- Director: David O. Russell
- Intérpretes: Naomi Watts, Dustin Hoffman
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia
- Distribuidor: Fox

Convencido de que una serie de coincidencias en relación a un portero guardan algún secreto respecto a los principales enigmas de la vida, Albert Markovski busca la ayuda de una agencia de detectives diferente a cualquier otra... lo que le lleva a estudiar una vía que cuestiona la esencia de su propia existencia. En un intento por descubrir el significado de estos acontecimientos fortuitos, consulta con Bernard y Vivian Jaffe, también conocidos como Los Detectives Existenciales.
Seguramente, *Extrañas Coincidencias* es la comedia más peculiar y *sui generis* del año 2005. En una onda muy parecida a *Cómo Ser John Malkovich*, el film de David O. Russell se sirve de un humor surrealista y se mantiene en los límites del absurdo sin llegar a la gratuidad propia de la incoherencia. El guión es original y, cuando menos, distinto. Si a eso le sumamos un elenco de actores encabezado por Dustin Hoffman, Naomi Watts e Isabelle Huppert, convendremos que la compra merece la pena.



La Isla

EXTRAS

Cómo se hizo
Tráiler



- Director: Michael Bay
- Intérpretes: Scarlett Johansson, Ewan McGregor
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Ciencia-ficción
- Distribuidor: Warner



Lincoln Eco-Seis y Jordan Delta-Dos se encuentran entre los cientos de residentes de un complejo cerrado a mediados del siglo XXI. Al igual que todos los habitantes de este entorno cuidadosamente controlado, todo en sus vidas cotidianas está vigilado, aparentemente por su propio bien. La única salida (y la esperanza que todos comparten) es ser elegidos para ir a "La isla", el último rincón sin contaminar del mundo tras un desastre ecológico que, según se dice, se cobró las vidas de todos los habitantes del planeta... excepto las de ellos.



En principio, una pareja de actores como Ewan McGregor y Scarlett Johansson debería ser un aval suficiente para confiar en la capacidad de entretenimiento del film que nos ocupa. Es indudable que, en ese sentido, *La Isla* es una obra de lo más nutritiva, pero también puede disfrutarse en sus capas más reflexivas, pues en definitiva, lo que aborda el film de Michael Bay (*Pearl Harbor*, *La Roca*...) son temas tan profundos y punzantes como la clonación y la manipulación genética, y lo hace desde una perspectiva futurista tan atractiva como preocupante. Os hará vibrar, sin duda, pero también os hará pensar, y eso tal y como está el cine actual, es muy de agradecer.

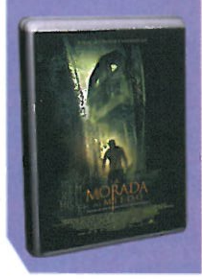


La Morada del Miedo

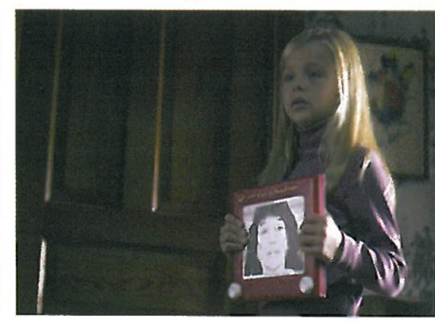
- Director: Andrew Douglas
- Intérpretes: Melissa George, Ryan Reynolds
- Audio: Cast., italiano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Terror
- Distribuidor: Buena Vista

EXTRAS

Comentarios en audio
Cómo se hizo
Documental sobre los asesinatos de Amityville
Y muchos más



El 13 de noviembre de 1974 la Policía del condado de Suffolk recibió una angustiosa llamada de teléfono que le llevó al número 112 de la Ocean Avenue, Amytiville, Long Island. Dentro de la casa, descubrieron los cuerpos sin vida de una familia: los padres y cuatro hijos pequeños. En los días que siguieron, el hijo mayor confesó que había matado a sus padres y hermanos disparándoles con un rifle mientras dormían "porque unas voces se lo pidieron". Un año más tarde, George, Kathy y sus niños se mudan a la casa pensando que será el hogar de sus sueños. Basada en un hecho real y directamente inspirada en el clásico del terror *El Horror de Amityville* (1974), *La Morada del Miedo* es una película que aterroriza e inquieta. El mito de la casa encantada adquiere en esta ocasión una dimensión todavía más turbulenta y desasosegante, si cabe, que en el film original. Con algunas escenas que producen auténtico pánico, una dirección inteligente y un trabajo interpretativo más que correcto por parte de la pareja protagonista, el largometraje del desconocido Andrew Douglas es de una factura impecable.



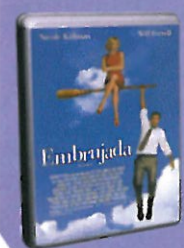


Embrujada

Director: Nora Ephron
Intérpretes: Nicole Kidman, Will Ferrell
Audio: Cast., italiano, e inglés Dolby Digital 5.1
Género: Comedia
Distribuidor: Sony Pic.



Isabel está tratando de reinventarse a si misma. Ella es una bruja ingenua que está dispuesta a desactivar sus poderes y llevar una vida "normal". Al mismo tiempo, al otro lado de la ciudad, Jack Wyatt un alto y encantador actor, está tratando de enderezar su carrera y concentra sus miradas en una versión actualizada de la comedia de situación de los años 60 Embrujada, reconcebida como un vehículo para su protagonismo en el rol de Darrin. El destino entra en juego cuando Jack accidentalmente encuentra a Isabel... Los más jóvenes quizás no se acuerdan de la serie de televisión Embrujada, un clásico de los 60. Este film no es más que una curiosa actualización de esta legendaria sitcom, aunque juega con un aliciente que le da un morbo añadido: ni más ni menos que la bellísima Nicole Kidman haciendo el papel de la bruja que antaño interpretara Elisabeth Montgomery. La australiana borda el papel de la bruja buena... ¡y hasta mueve la nariz de la misma forma!







El Imperio del Sol

Director: Steven Spielberg
Intérpretes: Christian Bale, Miranda Richardson
Audio: Inglés en Dolby Digital 5.1 y caste. en Dolby Surround
Género: Drama
Distribuidor: Warner

Jim Graham es un joven británico cuyo espíritu inconquistable vuela alto y libre sobre los estrechos límites de un campo de concentración japonés durante la Segunda Guerra Mundial. A través de sus ojos, vemos la fascinación y el horror de la guerra. Y vemos también cómo se debilita el apego del niño a la niñez, mientras su lucha por sobrevivir crece con más intensidad. Aunque es una de las películas de Spielberg que menos impacto ha tenido entre el gran público, *El Imperio de Sol* bordea la obra maestra gracias a una concepción del drama que no cae en sentimentalismos baratos ni tópicos de uso común. Basada en el libro homónimo de J.G. Ballard, el film es un viaje cargado de emoción por la cara más oscura de la guerra y, ante todo, un canto a la libertad que pone los pelos de punta. Esta edición contiene un extenso documental nunca visto sobre el rodaje del film.

Hospital Kingdom

Director: Craig R. Baxley
Intérpretes: Diane Ladd, Andrew McCarthy
Audio: Castellano e inglés en Mono
Género: Serie de televisión
Distribuidor: Sony Pic.





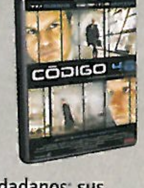


Esta serie relata la terrorífica historia del Kingdom, un hospital habitado por seres extraños, como un guardia de seguridad prácticamente ciego, una enfermera que se desmaya al ver sangre y un artista parapléjico cuya recuperación parece más que milagrosa. Cuando pacientes y personal médico oyen la voz lastimosa de una niña llorando por los pasillos, se resisten a creer que se trate de algo místico o paranormal. Inspirada directamente en la serie *The Kingdom* que Lars Von Trier rodó para la televisión danesa, este título es la última incursión del gran Stephen King en el mundo de las miniseries televisivas. 4 discos y 15 horas de aterradora diversión asegurada. Y es que pocas veces hemos podido disfrutar de un producto tan especial y de tanta calidad en la caja tonta. A un precio más que razonable, este *pack* es una de las compras obligadas para *fans* de Stephen King y amantes del horror más bizarro. Esta edición, además, viene cargadísima de extras.



Código 46

Director: Michael Winterbottom
Intérpretes: Tim Robbins, Samantha Morton
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Drama futurista
Distribuidor: Manga



En un futuro cercano, las atestadas ciudades, protegidas por puntos de control de alta seguridad, están rodeadas de áreas desérticas pobladas por gente sin condición de ciudadanos; sus vidas se ven sometidas a serias limitaciones al no disponer de "papeles" (una especie de póliza de seguros, pasaporte y visado todo en uno). William Geld, detective de la Agencia Pinkerton y residente en Seattle, viaja a Shangai para investigar los "papeles" falsos que salen de la Agencia de Seguros Sphinx. Michel Winterbottom es un realizador imprevisible, sorpresivo y arriesgado... y lo mejor es que nunca decepciona. Su primera incursión en la ciencia-ficción es un notable ejercicio de originalidad que trata de escapar a los tópicos que definen el género. Y es que *Código 46* es un complejo y denso drama que tiene la particularidad de estar ambientado en el futuro. Si buscas aliens y luchas intergalácticas, prueba con otra cosa, porque definitivamente Winterbottom (*9 Songs*, *El Perdón*...) no está por la labor.

































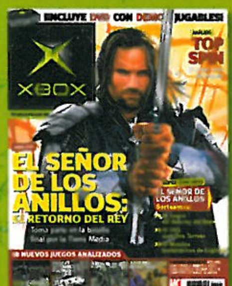










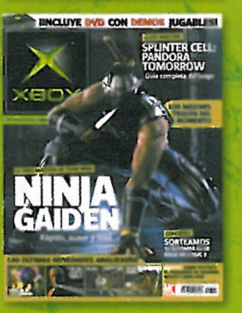




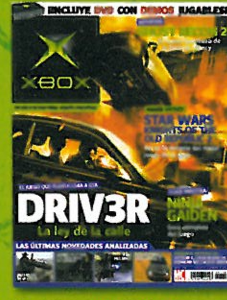






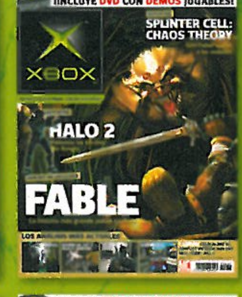


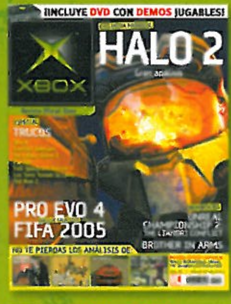






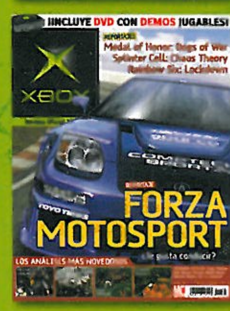












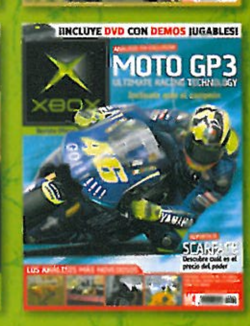


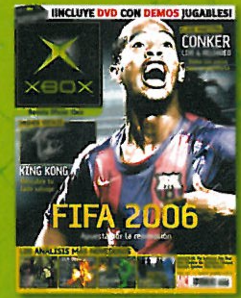




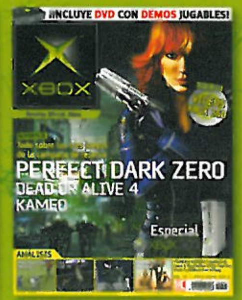
















HASTA SIEMPRE...

El equipo de la ROX





SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP
especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
☎ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

¡¡NUEVA APERTURA!! **ALMERÍA**
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO
☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **ASTURIAS**
c/La Cámara, 61 - 33401 AVILÉS EMAIL: aviles@gameshop.es

BADAJOZ
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
☎ 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **BARCELONA**
Ronda Zamenhoff, 110 - 08201 SABADELL EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES ☎ 93 892 33 22
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **CÁCERES**
c/Sor Valentina Mirón, 25 - 10600 PLASENCIA
☎ 927 42 39 58 EMAIL: plasencia@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
Avda. Almirante León Herrero, S/N C.C. S. FERNANDO PLAZA - 11100
SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68 EMAIL: sanfernando@gameshop.es

CANTABRIA
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA
☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA
c/Camino de Los Sastres, 3 - CIUDAD JARDIN
14004 CÓRDOBA ☎ 957 08 50 05 EMAIL: cordoba@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **GUIPUZCOA**
c/Prim, 8 - 20006 DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN
☎ 943 42 28 59 EMAIL: donostia@gameshop.es
c/Araba Etorbidea, 2 - 20400 TOLOSA EMAIL: tolosa@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 - 23700 LINARES
☎ 953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **LAS PALMAS**
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE)
☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es
c/Juan de Bethencourt, S/N C.C. AULAGA L-18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA)
☎ 928 546 122 EMAIL: fuerteventura@gameshop.es

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MÁLAGA
c/Camino San Rafael, 14 - L-2 - 29006 MÁLAGA
☎ 952 31 95 89 EMAIL: malaga@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **MURCIA**
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA
☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A
32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 - 45600 TALAVERA DE LA REINA
☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

¡¡PRÓXIMAS APERTURAS!! **VALENCIA**
PRÓXIMA APERTURA TIENDA EN ALAQUAS
PRÓXIMA APERTURA C.C. AQUA MULTIESPACIO -VALENCIA
EMAIL: valencia@gameshop.es

VALLADOLID
c/Enrique IV, 4 - perpendicular a Teresa Gil
47002 VALLADOLID ☎ 983 21 14 48 EMAIL: valladolid@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

XBOX 360 COMPLETE SYSTEM
INCLUYE MANDO XBOX360 INALAMBRICO CABLE AV/HD CON ADAPTADOR EUROCON. DISCO DURO, AURICULARES, CABLE ETHER. Y MANDO MULTIMEDIA

399.95€

XBOX 360 CORE SYSTEM
INCLUYE MANDO XBOX360 WIRED Y CABLE AV CON ADAPTADOR EUROCONECTOR

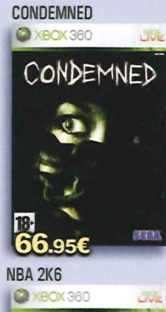
299.95€





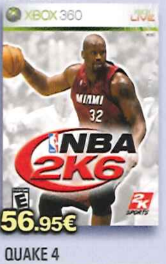

Producto	Precio
CONTROL WIRELESS	44.99€
CONTROL WIRED	34.99€
PLAY & CHARGE	19.99€
MEMORY CARD 64Mb	34.99€
AURICULARES	19.99€
CONECTOR WIFI	79.99€
DISCO DURO 20 GB	99.99€
CARCASA XBOX360	19.99€ C/U
MANDO MULTIMEDIA	29.99€
BATERIA RECARG.	14.99€
CABLE SCART	24.99€
CABLE AV/HD	29.99€



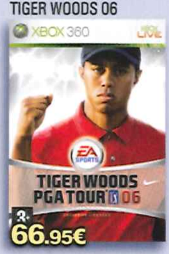











Juego Xbox 360	Precio
AMPED 3	61.95€
CALL OF DUTY 2	66.95€
CONDEMNED	66.95€
DEAD OR ALIVE 4	56.95€
FIFA 06 ROAD WORLD CUP	66.95€
GUN	66.95€
KAMEO	56.95€
KING-KONG	66.95€
NBA 2K6	56.95€
NBA LIVE 06	66.95€
NFS MOST WANTED	66.95€
ELDER SCROLLS 4 OBLIVION	56.95€
PERFECT DARK ZERO (ED. COLECCIONISTA 66.95€)	61.95€
PROJECT GOTHAM R. 3	61.95€
QUAKE 4	66.95€
TIGER WOODS 06	66.95€
TONY HAWK A. WASTE	66.95€
TOP SPIN 2	56.95€

















Juego Xbox	Precio
007 DESDE RUSIA...	56.95€
BATTLEFIELD 2	56.95€
BURNOUT REVENGE	52.95€
CALL OF DUTY 2	56.95€
FABLE LOST CHAP.	29.95€
FAR CRY INSTINCTS	56.95€
FIFA 06	56.95€
HALF LIFE 2	56.95€
HALO TRIPLE PACK	51.95€
KING KONG	56.95€
NBA LIVE 06	56.95€
NFS MOST WANTED	56.95€
NINJA GAIDEN B.	29.95€
P.EVOLUTION SOCCER 5	56.95€
P. OF PERSIA 3	56.95€
THE PATH OF NEO	56.95€

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

"Príncipe de Persia III. Las dos Coronas" en exclusiva en tu Vodafone live!

